LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION

Nº2 · Año XIII · 3ª Epoca · Bimen
JUNIO-JULIO-AGOSTO 199
ESPECIAL VERANO

795 ptas. incluye CD-ROM MINI-DADO GRATIS

LÍDER

Juegos de Rol, Estrategia y Simulacion

DOSSIER JAPÓN MEDIEVAL

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



SUMARIO

LIDER 2

JUNIO-JULIO-AGOSTO 1999



Concurso me llamo
Pág. 82

Indice de Módulos:



EDITORIAL

Saludos desde la ya demasiado calurosa redacción (¿llegaría el presupuesto para un "pingüino", señor editor?). Y de la misma manera que el sol es el protagonista más allá de nuestras puertas, el Sol (Naciente) lo es de esta segunda entrega de nuestra revista.

Así pues, dado que el verano y las tan esperadas vacaciones son tiempo propicio para viajar a exóticos parajes, sea "de facto" o en sueños, os proponemos una inmersión en el Japón Medieval, llámese este Rokugan o Nihon, que a buen entendedor pocas palabras bastan. Para septiembre, que por suerte o desgracia todo llega, ya os estamos preparando una propuesta más tenebrosa, acorde con el estado de ánimos de la vuelta al trabajo.

Fruto de la euforia de la primavera, se dispararon los eventos de magnitud. En estas páginas encontraréis reportajes sobre las tres citas de más relevancia este año en nuestro mundillo. El CD anda repleto de imágenes captadas por nuestros reporteros o amablemente cedidas por las respectivas organizaciones de los actos.

Además, acompañando a otra de las efemérides del verano, el retorno de la gran saga galáctica a las pantallas, os ofrecemos en papel artículo y módulo de Star Wars, el juego de rol, en LIDER VIRTUAL un avance de los juegos de PC basados en el Episodio I, y en el CD el segundo de los cortos promocionales de la esperada Amenaza Fantasma.

Dejo ahora de hablar del contenido de la revista (entre otras cosas porque tengo total confianza en que vais a continuar leyéndola) para agradeceros la cantidad de cartas y e-mails que hemos estado recibiendo desde la salida del nº1.

Una buena proporción de vuestros mensajes contestaba la encuesta y el concurso de nuestra mascota. Gracias a todos. Los que todavía no os habéis decidido, aun estáis a tiempo. Encontraréis la encuesta en el CD (por cierto, la 11 no existió nunca). Otros muchos hacíais preguntas concretas que nos rogabais os contestáramos con urgencia. Entendemos vuestra premura, pero os pedimos un poco de paciencia. Es nuestra intención iros contestando a todos. A los cibernautas, lo intentamos hacer "a bote pronto". A quienes usan el correo postal, un ruego: incluid en vuestra carta un sobre franqueado con vuestra dirección. Hace las cosas más ágiles y evita lamentables pérdidas de direcciones.

Algunos de los que nos siguen desde nuestra anterior época nos dicen en sus cartas que encuentran a faltar secciones o subsecciones interesantes. A todos ellos deciros que el Mercadillo (anuncios de compraventa de juegos de segunda mano) abrirá tan pronto como nos empiecen a llegar vuestras propuestas. Lo mismo con la sección Nuestros Juegos, que comentaba cada número una de esas perlas creadas en los clubs. El propio encargado de analizarlos entonces está dispuesto a seguir con su labor, y nosotros estamos encantados de darle espacio. Es más, hemos decidido reinstaurar el premio anual que la revista otorgaba al mejor juego y fanzine que llegue a nuestras manos. Por cierto, los "fanzinerosos" no han necesitado esta llamada: en este número ya nos hemos estrenado. No lo dudéis: nos encanta hacer de portavoces de vuestro trabajo y actividades. Hacednos partícipes de ellos y llegarán a todos nuestros lectores.

En fin, suerte con los exámenes y a disfrutad del verano. Nos vemos a la vuelta.

Eduard García
Director de LIDER





EN PORTADA OBRA TÍTULADA «Contra el Dragón de fuego» del ilustrador Manolo Carot.

Edita:
Ediciones la Caja de Pandora, SL
Iván Cañizares Gómez- Director
Josep de Riu
Samuel Rubio
C/ Santa Carolina, 16 Local.
08025 Barcelona
Tel: (93) 347 45 80
Fax: (93) 347 61 57
e-mail: cajapandora@retemail.es
http://personal2.iddeo.es/cajapandora

Redacción:
Director:
Eduard García Castro
Redactores:
Edu Musulen, Robert Franco, Jordi Calafell, Toni Marí, Joan Parés, Ricardo Martín, Josep de Riu, Guillem Ximenis, Alex Vila.
Colaboradores:
Ana Martínez, Andrés García, Guillermo Velasco, Marc Vila, Jose Manuel Rey, Salvador Tarrida
e-mail: revistaspandora@retemail.es

Composición y Maqueta:
Iván Cañizares
Fotomecánica e impresión:
Coloren, SL «L'Hospitalet».

Subscripciones:
Jose Manuel Herrandez Martínez
Publicidad:
Iván cañizares Gómez
Distribución:
Jordi Calafell

Distribuye:
Ediciones la Caja de Pandora, Millenium, El Viejo Tercio y Samurai Ediciones.

D.L.: B-8358-1986

GEN CON ESPAÑA

GEN CON ´99: CON JUEGOS SI HAY FUTURO.

TEXTO: ALEX VILA
FOTOS: NATALIA BÁSCONES, JORDI CALAFELL

Ojalá siempre se pudiera comenzar una sección de noticias con un tema como este. Ni más ni menos que el comentario de unas *Gen Con*, ahí es nada. El retorno de la edición española de las jornadas de rol más importantes del mundo, las cuales nos habían abandonado durante demasiado tiempo. Concretamente dos años, pero es que este periodo ha sido de los más duros que ha tenido que padecer la familia rolera de este país. Pero como no hay mal que cien años dure...

Los motivos de este parón han venido motivados por los cambios de propietarios de los derechos del buque insignia de estas jornadas, *Advanced Dungeons & Dragons*. Absorción por parte de *Wizards of the Coast* sobre *TSR* y cambio de licencia para la traducción en castellano en nuestro país, de *Zinco* a *Taller de Juegos* (*Martínez Roca*). Parece que era ayer mismo cuando criticábamos como locos a los organizadores, por el frío que pasamos en la anterior edición, por la supuesta desorganización, y por un largo etcétera de hechos que durante dos años han dejado de tener importancia. Después de algún tiempo rondando por este mundillo llegas a una conclusión: lo que realmente es importante en unas jornadas es el ambiente creado por la afición y sus ganas de jugar.

El lugar elegido para dar cabida a esta fiesta del rol fue como de costumbre la ciudad de Barcelona, concretamente sus Cotxeres de Sants, un recinto que en otra época fue cuna de los también criticados y ahora añorados *Día de Joc*. Las fechas seleccionadas, los días 9, 10 y 11 de abril. Según la organización, se vendieron sobre 2.500 entradas, aunque buena parte de ellas fueran abonos para los tres días que duraron las jornadas.

Era necesario, que alguien volviera ha hacernos sentir que el rol está vivo, que alguien se embarcara en una locura como esta. Por eso es necesario dar las gracias a los responsables de su realización, destacando el esfuerzo por parte de *Taller de Juegos* y *Wizards of the Coast*. La correcta labor de prensa realizada hizo que diversas cadenas de televisión y radio de ámbito estatal se hicieran eco de la noticia, y lo mejor de todo es que esta se dio desde un punto de vista imparcial y sin los precipitados juicios gratuitos tan típicos y que tanto daño han hecho a la imagen del juego de rol. El impacto de la cartelería en la ciudad, por el contrario, fue más bien discreto.

Pero entrando en materia rolera que realmente es lo importante, también hay que agradecer el gran abanico de actividades que se nos proponían. En lo que ha rol se refiere, se organizaron torneos de *Vampiro*, *Aquelarre*, *El Señor de los Anillos*, *Cyberpunk*, *Ragnarok*, *Mago*, *Hombre Lobo*, *Fanhunter*, *Ars Magica*, *La llamada de Cthulhu* y *Mutantes en la Sombra*, aparte de uno de los platos más esperados en los últimos años por sus seguidores: una nueva edición del Campeonato de España de *AD&D*. Según los participantes, fue memorable.

El rol en vivo también tuvo sus momentos, celebrándose dos el sábado. Por la tarde una de *La Llamada de Cthulhu*. Por la noche fue el turno de *La Mascarada*; toda una fiesta vampírica, donde unos cincuenta participantes se vistieron y maquillaron para el evento. Como resultado, algún que otro sobresalto entre los más despistados.

Otro de los puntos fuertes de la convención, y más estando detrás *WotC*, lo en



EL ESTADO DE LA AFICIÓN



contramos en los juegos de cartas coleccionables. Para su estandarte *Magic: El Encuentro* organizaron un Campeonato de España por Autonomías y la disputa entre 120 personas por conseguir una plaza clasificatoria para el próximo Pro-Tour que se disputará en Estados Unidos. Para otro de los juegos en alza dentro de las cartas coleccionables, *Legend of the Five Rings*, se organizó otro campeonato de España. *Decipher* organizó torneos y demostraciones para sus juegos de cartas sobre *Star Wars* y *Star Trek*. También se realizaron torneos de *Jyhad* y *El Señor de los Anillos*.

También, como en toda jornada que se precie, era necesario un espacio dedicado a la estrategia. Ante el stand de *Farsa's Wagon* se desarrollaban partidas de *Fanhunter-Batallitas* sobre una espectacular maqueta. Los amantes del plomo disfrutaron con los torneos de *Warhammer Fantasy* y *BloodBowl* que organizaron los clubs presentes. Estos, como en otras ocasiones, organizaron voluntariamente actividades para los asistentes durante los tres días.

Pero, como no sólo de juegos vive el hombre, en *Gen Con* pudimos gozar de la presencia de actores que formaron parte del reparto de los "episodios IV, V y VI" (la primera trilogía de *La Guerra de las Galaxias*). Nos visitó Jeremy Bulloch, más conocido por Bobba Fet el caza-recompensas enemigo mortal de Han Solo, perfectamente acompañado por Femi Taylor, la despampanante bailarina twi'lek que aparece en *El Retorno del Jedi*. Para ella parece que el tiempo no transcurra. Junto a ellos también hicieron aparición Michael Sheard, que fue el Almirante Ozzel, y Angus MacInnes que daba vida al Líder Dorado en la primera entrega de la trilogía.

Más artistas, pero esta vez no del celuloide si no de los lápices, hicieron las delicias de la infinidad de admiradores que se acercaban a sus ídolos para que les firmaran libros o cartas, o les hicieran un dibujo. El cartel de estrellas estaba encabezado por Larry Elmore, un nombre que es sinónimo de *Dragonlance*, ya que él ha sido el encargado de dibujar a personajes tan entrañables como Laurana, Tanis el Semi-Elfo, los hermanos Majere y un largo etc. Le seguían de cerca Quinton Hoover, quien se subió al carro de *Magic* cuando este comenzaba a caminar (autor de cartas míticas como *Doppleganger*) y Ciruelo, que ha sido el encargado de ilustrar las portadas de los libros de fantasía épica de *Timun Mas* y hace poco estuvo trabajando para *WotC* en la *Saga de Urza* con unos resultados admirables.

Algunas de las editoriales presentes aprovecharon para presentar sus novedades, como el caso de *La Factoría de Ideas* que nos mostró su *Leyenda de los Cinco Anillos*. O como unos servidores, que hicimos coincidir en fechas el retorno de las jornadas por excelencia con el de la revista que ahora mismo sostienes en tus manos *LÍDER: Juegos de rol, estrategia y simulación*, ahora bajo el sello de *Ediciones La Caja de Pandora*. Un retorno por el que muy pocos apostaban y que gracias a vuestra confianza se convirtió en uno de los productos más reclamados del evento.

Gen Con ya pasó, y lo hizo como una estrella fugaz que ha dejado tras de sí ese halo de ilusión y esperanza que tanto le falta hacia a nuestro sector y a nuestra afición.





FOTOS CD

EL ESTADO DE LA AFICIÓN



RPGA (Role Playing Games Association)



Después de esperar tres años, parece que *WotC* ha puesto manos a la obra y va a relanzar el programa RPGA Network (Asociación de jugadores de Rol) en Europa. La diferencia entre intentos anteriores y el actual es que la organización de la asociación mantendrá un ranking de jugadores basado en puntos de experiencia acumulados de torneo en torneo. La organización dependerá exclusivamente de la central de *Wizards of the Coast* en Bélgica y desde allí se gestionará toda la documentación necesaria.

Para que un torneo sea declarado oficial, la organización del mismo debe ponerse en contacto con la organización de la RPGA, e indicar qué tipo de torneo y juego de rol se quiere jugar. Lo más sorprendente es que no se ciñen a los juegos de *TSR*, si no que puede tratarse de cualquier juego de rol. Ellos mandarán las tarjetas de inscripción en la RPGA Network y las hojas de puntuación para el torneo, que luego se deben remitir a Bélgica. En caso que la organización del torneo no tenga una aventura para ese juego, se encargarían de ponerse en contacto con la compañía editora del juego en cuestión para conseguirlo. Actualmente ya tienen en cartera módulos para *TSR* (cualquier mundo), *Vampiro*, *Paranoia*, *Cthulhu* y un largo etcétera.

Para cualquier duda ponerse en contacto con César Carracedo, de *Ediciones Martínez Roca* (e-mail: ccarracedo@ediciones-martinez-roca.es) o directamente con la coordinadora de la RPGA en Europa, Ann Van Dam, de *WotC* Bélgica: (tel. 00 32 3200 40 31, fax 00 32 3200 40 80,e-mail:Ann_VanDam@wizards.be. A la Srta. en inglés, please.

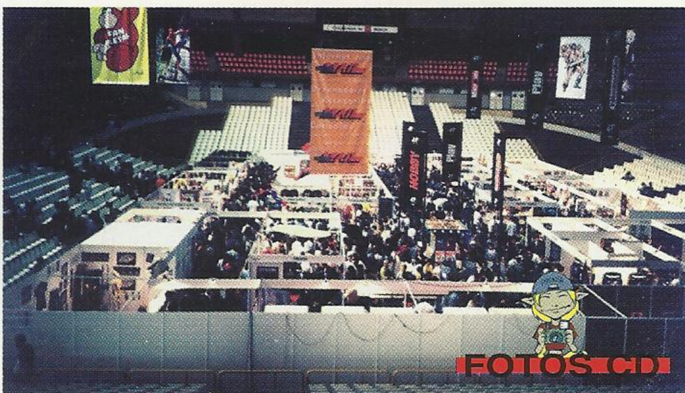
RehusDu'99

El pasado 22 de mayo tuvo lugar en Barcelona una nueva edición de la RehusDu, la cita anual de los jugadores de La Tierra Media por correo. Un año más, esta convención ha reunido a jugadores de distintas procedencias, que tras meses de alianzas y puñaladas por la espalda, deciden verse sus caras e incrementar radicalmente la cifra de beneficios de la industria cervecera local. Sigue impresionando ver como, año tras año, jugadores de Valencia, Canarias, Madrid o el País Vasco reservan este fin de semana en su agenda como cita inviolable. La jornada, como en otras ediciones, empezó en la Casa Golferichs, que actuaba de punto de encuentro de los peregrinos de Arda que iban llegando a la ciudad condal, para rematarse en una cena en el Hotel Oriente, en plenas Ramblas barcelonesas. Todos los asistentes pudieron disfrutar de un "turno especial" del juego elaborado para la ocasión que, con la misma estructura base de un turno de juego (puntuaciones, mensajes internos, informes de encuentros y de combate, objetos mágicos, etc.) relataba en clave de humor momentos y personajes estelares de la temporada. Al final de la cena tuvo lugar la entrega de premios a los más leales y odiados, y se rehicieron los votos para continuar un año más en la brecha.



Expocómic'99, Madrid

Los días 20, 21, 22 y 23 de mayo el Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid albergó la edición conjunta de Expocomic'99 (II Salón del Cómic, Rol, Estrategia y Ciencia-ficción) y Expogames'99 (I Salón del Videojuego de Madrid). Con cartel de Cels "Fanhunter" Piñol, el evento estaba organizado por la Asociación Cultural Feria del Cómic de Madrid y contaba con el apoyo de la Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad. Según la organización, pasaron por la feria unos 14.000 asistentes, repartidos entre los cuatro días de jornadas.



Como cabía esperar, el grueso de espacio y actividades estaba dedicado al cómic. Exposiciones de Victor Mora y María Colino, presencia de ilustradores y numerosos stands de editoras, distribuidoras y tiendas especializadas.

A pesar de la relevancia en el nombre del certamen, la presencia de rol y la estrategia en Expocómic ha sido tan sólo complementaria. Unas diez mesas de demostración servían para presentar los juegos de rol y estrategia a un nuevo público, en general más joven. Entre los stands se encontraban editores (*La Factoría de Ideas, La Sombra*), distribuidores (*Millenium, El Viejo Tercio*) y algunas de las tiendas especializadas más relevantes de la capital (*Generación X, Arte 9, Atlántica*). Pedro Terrón presentaba *Las 7 Puertas*, juego diseñado y editado por este joven autor madrileño, así como una impresionante gama de figuras de fantasía que van a servirle de complemento. Destacar la presencia de *Games Workshop*, que no suele dejarse ver por este tipo de eventos (aunque fuera hace tiempo habitual en el Salón del Cómic de Barcelona) y de quienes parecen llamados a convertirse en su más seria competencia, *Target Games*.

Entre las actividades de nuestro sector, el domingo estaba anunciada una mesa redonda para hablar del panorama del juego de rol en España. Como curiosidad citar que en el catálogo oficial del salón se citaba la presencia del director de nuestra revista en dicha charla; curiosa y lamentablemente no se nos había informado al respecto (disculpas a quien se acercara a ella y, evidentemente, no nos viera). El viernes *La Factoría* presentó *Mago: La Cruzada*.

La ciencia-fiicción estaba representada por diversas actividades y exposiciones sobre el mundo de *Star Trek*, los "30 años de monos" (dedicada al aniversario de *El Planeta de los Simios*) y, la principal, a *Star Wars*, con especial dedicación al maestro Yoda. *Generación X* aportaba su granito de arena al organizar campeonatos de los juegos de cartas de *Star Trek* y *Star Wars*, este último preclasificatorio para el Campeonato de España de 1999.

El espacio cedido a Expogames consistía en media docena de stands comerciales (*Proein, Ubi soft, Centro Mail, Electronic Arts, Mega Multimedia, Sony* y las revistas de *Hobby Press*). Alrededor de la isla de *Plastation* había un buen número de consolas donde hacían cola los adictos.

ERYS'99, Leganés (Madrid)

La gente de la Asociación de Rol 7° Grado de La Fortuna, con el soporte del Ayuntamiento de Leganés, han vuelto a organizar sus ya clásicos *Encuentros de Rol y Simulación* (ERYS), que alcanzaban así su séptima edición. En una breve nota nos comunican que la participación fue destacable, y no sólo en los campeonatos, si no en las partidas abiertas de rol y *Civilización* que, junto a las consolas y juegos de ordenador, fueron el destino favorito de los visitantes más jóvenes. Querían mostrar desde nuestras líneas su agradecimiento a participantes y patrocinadores... y así de fácil les ha resultado. ¡Seguro que ahora se muerden las uñas al no enviar fotos e imaginarse lo bien que hubieran quedado en nuestras páginas a color y en el CD nº 2!

EL ESTADO DE LA AFICIÓN



FANZINES



Nada más empezar nos llega el primer fanzine, lo que nos permite abrir una de nuestras más queridas ventanas al trabajo de la afición. ***Kadolon*** *empieza con una frase triste, para girarla de inmediato en grito de guerra. "Malos tiempos para quienes viven del cuento... literalmente". Estos veteranos "fanzineros de club" retoman con el número 3 un trabajo que había quedado parado años atrás. En el contenido encontramos algunas herencias de la pasada época (entrevista a Cronópolis y Ludotecnia), críticas de juegos (Wraith, Kult, Deadllands) combinadas con ayudas (Vampiro, Kult), un módulo (Kult de nuevo) y, eso sorprende, un buen número de relatos. Como habréis visto por los juegos que les inspiran, el ambiente general que respira el fanzine es bastante tenebroso. Las ilustraciones interiores y portada van también en la línea. De tamaño DINA4 y con 30 páginas, la portada marca un precio de 395 pta. Podéis conseguirlo escribiendo a José Lomo Marín, Avda Abad Marcet 47 4º 2ª 08225 Terrassa (Barcelona). "Un comando en lucha contra el tedio y la monotonía", bienvenidos de nuevo.*

AGENDA

Septiembre: Leyendas 99, en Torrelavega.

Los dias 23 al 26 de Septiembre, la Feria de Muestras de la ciudad cántabra de Torrelavega acogerá *Leyendas'99, Jornadas de Rol, Estrategia, Simulacion, Manga y Anime.* En estas jornadas los aficionados podrán disfrutar de partidas de rol, torneos de wargames, *Warhammer*, *Blood Bowl*, *Magic*, un rol en vivo y otras actividades. Asimismo las jornadas contarán con un ciclo de cine manga. Un detalle importante: los visitantes podrán disfrutar de alojamiento gratuito. Para ello la organizacion va a poner gratuitamente a disposición de los asistentes que lo deseen un espacio de camping debidamente preparado a pocos metros del recinto ferial. Estas jornadas surgen a iniciativa de un grupo de aficionados de la región, con el apoyo organizativo de las Asociaciones Manuel Llano y El Capricho. Cuentan con el soporte económico del Gobierno de Cantabria y del Ayuntamiento de Torrelavega.

Octubre: Feria de Juegos en Cadiz

Miguel A. Moreno, presidente de la A.J. Dragom, nos envia informacion sobre la *1ª Feria Nacional de Juegos de Rol, Simulación, Estrategia, y Wargames* a celebrar en Cádiz. El evento estará organizado conjuntamente por la Institucion Ferial de Cádiz (IFECA), el Ayuntamiento de Jerez, la Diputación de Cádiz, y la Asociación Juvenil Dragom. Se celebrará durante el primer fin de semana de Octubre (es decir, el 1,2 y 3 de dicho mes) en el Palacio de Congresos y Ferias de Jerez, en el Parque Gonzalez Hontoria s/n. La idea surge como propuesta del Ayuntamiento y la A.J. Dragom a IFECA, quienes la acogieron estupendamente. La Feria pretende ser una muestra del máximo de juegos y aspectos relacionados con nuestra afición. En ella tendrá cabida cualquier juego, tanto de rol, tablero (táctico y estratégico, con o sin miniaturas), simulación de cualquier tipo (politica, por ejemplo) y juegos de cartas coleccionables. Respecto a estos últimos, destacan que no quieren centrarse tan solo en *Magic*, sino que piensan organizar torneos y/o demostraciones de *Battletech CCG*, *El Señor de los Anillos-SATM*, *Mythos* y otros. Además, están estudiando vincular de alguna manera la feria al fenómeno del cómic, por la importancia que estos tienen en los mundos de juego habituales. Los organizadores tienen la intención de que también asistan editoriales de libros de lectura relacionada con los juegos, y pretenden introducir en lo posible juegos de ordenador. Los recursos con los que cuentan son importantes, dado el apoyo que prestan entidades del calibre de IFECA, la Diputacion de Cádiz, el Ayuntamiento de Jerez e, indirectamente, la Junta de Andalucia.

El año pasado tuvo lugar una prueba de fuego al celebrarse las *IX Jornadas de juegos de rol*, con los mismos organizadores. Contaron con una asistencia de aproximadamente 1.000 personas, tanto de la provincia como de fuera de ella, con más de treinta DJs organizando partidas sin tregua (las fotos* que acompañan esta nota corresponden a dicha edición).

Desde la redacción deseamos que el 1er fin de semana de octubre sea una verdadera fiesta para la gran familia de los juegos de rol. ¿Estarán despertando por fin las instiituciones? ¡Mejor tarde que nunca!.







*incluidas en el cd

FOTOS CD

ROL EN BRASIL



Texto: Flavio Andrade

MOITU OBRIGADU

Los Juegos de Rol en Brasil

Esta sección trata normalmente del estado de "nuestra" afición. Pero como no nos limitamos a mirarnos el ombligo y la curiosidad es un mal vicio compartido por la mayoría de la redacción y nuestros lectores, intentaremos ir abriendo ventanas a otros países para conocer como está el patio... del vecino. En este caso acude a la tribuna Flávio Andrade, editor y autor de JdR carioca, que nos da fe de que, a pesar del buen tiempo, el ritmo y las "garotas", en Brasil también se juega.

Un poco de historia

La historia de la publicación de JdR en Brasil comienza en 1991, ya que antes de esta fecha solo se podían conseguir en inglés. Los jugadores de estos tiempos suelen ser conocidos como "Generación Xerox", a causa de lo frecuente de las fotocopias. En octubre de 91, *GURPS* fue traducido por la editorial *Devir Livraria,* que también es la única distribuidora de JdR en Brasil. Poco más de un mes más tarde, en diciembre de 91, surgió el primer JdR nacional, *Tagmar*, bastante similar a AD&D, publicado por una editorial llamada *GSA*. Casi un año después de la publiación del juego de Steve Jackson, este fue acompañado por su primer suplemento, *GURPS Fantasy*. En el 92, poco después de la salida al mercado del *Fantasy*, *GSA* publicó *O Desafio dos Bandeirantes*, el primer JdR con una ambientación nacional, hecho por brasileños, por supuesto.

En junio de dicho año, tuvimos las primeras jornadas de JdR, la "RPG Rio" (en Río de Janeiro), con casi mil participantes. Después se celebraron otras en la USP, Universidad de São Paulo, y en octubre se celebró la "II RPG Rio", con más de 3 mil jugadores en dos días de jornadas. En 1993 tuvo lugar el primer "Encontro Internacional de RPG" o "EIRPG" (Encuentro Internacional de JdR), con la visita de Steve Jackson, traído por *Devir*, quien también visitaría las III RPG Rio. Esta segunda edición de las jornadas ya alcanzaron una participación de entre tres y cinco mil visitantes.

Así llegamos a 1994, que puede considerarse año clave para el asentamiento del JdR en Brasil. *Devir* publica *Vampiro*, con Mark Rein•Hagen visitando las dos jornadas. En este año surgieron también las primeras revistas de JdR.

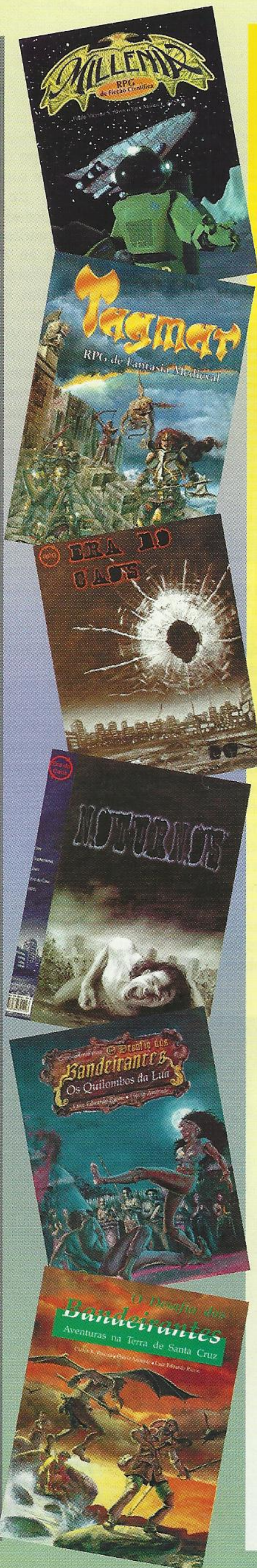
En 1995 dos grandes editoriales de Brasil, *Abril* y *Ediouro*, compraron los derechos del *AD&D* y *Shadowrun* (respectivamente). Pero no conocían el producto y cometieron muchos errores. Esto dio al gran mercado una imagen para el JdR de producto maldito, que no tiene buena salida. Por eso, las tiendas especializadas, que venden cartas (*Magic*), comics y JdR, son casi las únicas donde se puede encontrar JdR. ¡Y no son muchas!. Las ventas en las librerias comunes son muy escasas, aunque ahora *Devir* está poniendo mucho empeño en ello y consigue volver, poco a poco, a este canal.

Con el tiempo la "RPG Rio" perdió su fuerza. Se celebra año sí, año no. Pero, por el contrario, las "EIRPG" son las jornadas más importantes de América Latina. Cerca de 10 mil jugadores, en tres días de jornadas, participan de la fiesta. Siempre atraen invitados internacionales (Steve Jackson, Dave Arneson, Mike Mulvihill, Mike Pondsmith, Mark Rein•Hagen, Greg Costkyan, etc.). El próximo en venir será Peter Adkison, presidente de la *Wizards of the Coast* y *TSR*.

En enero del 98, se organizó, en Río de Janeiro, el Grand Prix de *Magic*, con la presencia de Peter Adkison y Richard Garfield. La ocasión se aprovecho para celebrar también unas jornadas de JdR.

Los JdR sufren en Brasil ataques de algunos religiosos, pero no es nada determinante. En el otro plato de la balanza, decir que hay discusiones sobre el uso de los JdR en las escuelas y en terapias. Hay muchos casos aislados, como rehabilitación de drogadictos y niños delincuentes en los que se emplean JdR.

La sociedad, en verdad, parece desconocer los JdR y su primer contacto con el juego es positivo. El juego es visto como didáctico y creativo.



Las revistas

Dragão Dourado fue la primera, en blanco y negro, y combinaba comics de fantasía (estilo AD&D) con textos. Lamentablemente no pasó del sexto numero. La editorial, *IDD*, era, en verdad, una fábrica de miniaturas de plomo. Cuando tuvo problemas con las miniaturas, canceló la revista.

Dragão Brasil es hoy la única revista de JdR editada en Brasil. Comenzó siendo en blanco y negro, pero hoy se publica en color. Combina una mayoría de artículos con unas pocas paginas de comics.

Los juegos y las editoriales

Devir Livraria la más importante, domina por completo el mercado. Es la principal distribuidora de las otras editoriales de JdR. Publica los juegos traducidos.

GURPS y suplementos; *Vampiro* y suplementos; *Lobisomem* (Hombre Lobo) y suplementos; *Mago*, sin suplementos hasta ahora; *Paranoia*; *Castelo Falkenstein*; *Toon*; *Mulheres Machonas* (*Macho Women with guns*); *Cyberpunk 2020* (todos sin suplementos). Obtuvo los derechos de *AD&D* y *Shadowrun* de las otras editoriales, junto con el *First Quest*. Es la propietaria de los derechos de los juegos de estrategia *Legions of Steel* y *Battletech*, así como de *Magic*, por supuesto. También tiene los derechos de *Call of Cthulhu*, aunque todavía no está publicado.

Su última embestida es el *Mini-Gurps*, un *GURPS* simplificado. Los suplementos para el mismo están hechos por brasileños, basados en temas históricos y destinados a principiantes. El primero, escrito por Luiz Eduardo Ricon, es *O Descobrimento do Brasil*.

GSA

Fue la primera editorial que se atrevió a publicar libros de producción propia, fundada por los autores de *Tagmar*. Pero ya no existe. Funcionó de 91 hasta 96. Sus libros:

Tagmar: un juego de fantasía, inspirado en los libros de Tolkien. Escrito por Ygor Morais, Julio Cezar Junior y Marcelo Rodrigues, 1991. Buenas reglas, maquetación irregular, buenas portadas. Tuvo dos suplementos de aventuras, un libro de criaturas y una excelente extensión, *Império*. *Tagmar* se convirtió en un juego de culto para los jugadores veteranos.

Império: excelente mundo para *Tagmar*, muy diferente del patrón clásico de la fantasía heroica. Inspirado en el Imperio Asirio y en las leyendas de Mesopotamia. Escrito por Carlos Klimick, 1996.

O Desafío dos Bandeirantes: juego de fantasía del Brasil Colonial del siglo XVII. Los Bandeirantes fueron los exploradores del interior. Héroes para algunos, asesinos, para otros. Un tanto controvertidos, pero muy importantes para nuestra historia. En el juego, toda la magia y las creencias de la época existen. Los shamanes, los indígenas, los esclavos negros y sus orixas (dioses y espíritus de los pueblos afros), los jesuitas y su fe, los brujos, y los blancos aventureros. Escrito por Carlos Klimick, Flávio Andrade y Luiz Eduardo Ricon, 1992. Un suplemento de aventuras y dos excelentes escenarios. También es considerado un juego de culto por la afición.

Millenia: un juego de Sci-Fi. El último de la GSA. Sin suplementos, el libro básico no es muy original, situando la acción en mundo del siglo XXX. Las reglas son buenas, pero su ambientación es demasiado genérica. No tuvo los suplementos necesarios para ayudarle. El efecto visual es bueno, el interior es mejor que la portada. Escrito por Ygor Morais y Paulo Vicente, 1995.

Akritó Editora

Fundada en 1996, trabaja con JdR en las escuelas, como herramienta didáctica. Los editores, Carlos Klimick y Flávio Andrade, siguén con la propuesta de juegos con temas brasileños. Está trabajando la posibilidad de publicar la segunda edición del *Desafío dos Bandeirantes*.

Era do Caos: un Brasil en el inicio del siglo XX (2006 / 2012). Los problemas sociales, la violencia urbana, la informática... El juego aborda, en verdad, los problemas de la sociedad actual. Las reglas son genéricas y el libro básico es sólo para los personajes humanos. Los suplementos contemplan, también, aquello de sobrenatural que podemos encontrar en nuestro mundo. La magia no es muy poderosa e incapaz de provocar fricción con la racionalidad humana. Creado por Carlos Klimick, Eliane Bettocchi y Flávio Andrade, 1997. Varios suplementos.

Trama Editorial

Es sin duda un caso atípico. *Trama* es una editorial de revistas, Publica varias revistas, de música, deporte, juegos de ordenador... y una de JdR. Su revista, *Dragão Brasil*, es hoy la única sobre el tema, y la principal (casi única) *mass media* para los JdR. Su editor, Marcelo Cassaro, escribió una parodia de las series japonesas (*Changeman*, *Jaspion*, etc.), llamado:

Defensores de Tokio: publicado como revista, reglas risibles (a posta), y como mayor ventaja, la distribución en los kioskos. Es, en consecuencia, el JdR brasileño más vendido gracias a que no se limitaron a las tiendas especializadas. El juego tuvo una tercera edición, más seria, y obtuvo los derechos de los juegos de *CapCom* (*Dark Stalkers*, *Street Fighter...*). Ahora publican JdR con los temas de estos juegos. Es un hecho importante.

Antes del acuerdo con la *CapCom*, *Trama* lanzó algunos libros de JdR.

Invasão: un JdR de Sci-Fi. Creado por Marcelo Cassaro, 1996, y basado en una novela de Sci-Fi del mismo autor. Los PJs son aliens, los metalianos, que viven entre los humanos. No tiene suplementos, pero hay algún material en la revista.

Arkanun: un juego gótico-medieval-demoniaco. Habla de ángeles, demonios, rituales diabolistas. Creado por Marcelo Del Debbio, 1995.

Trevas: una versión actual de *Arkanun*. Una ensalada de todo lo que hay de culto y moderno en la actualidad. Ángeles con FBI, rituales satánicos, etc. Escrito por Marcelo Del Debbio, 1997. Publicado como revista.

Tanto *Trevas* como *Arkanun* tuvieron los derechos comprados por una nueva editorial.

Daemon

Fundada en 1998. Es una editorial de dos cabezas. Publica libros de arte y JdR. Su primer JdR fue la segunda edición de *Arkanun*. El visual fue el principal cambio, para mejor. La segunda edición de *Trevas* está al caer. *Daemon* ha publicado varios suplementos para su edición de *Arknanun*. *Daemon* también publica unas guías de armas medievales y modernas, con informaciones para los principales sistemas publicados en Brasil. Las guías son los libros de mayor éxito de la editorial.



JUEGOS DE ROL NACIONAL

EDICIONES HASTUR S.L.

Una nueva editorial tiene planeado incurrir en el mercado nacional. De momento poco os podemos avanzar, tan sólo comentaros que, según nos informaron en Expocomic'99, son un grupo de jugadores de Madrid que para estrenarse en el mundillo nos ofrecerán un juego de fantasía épica medieval, con título por decidir. Os seguiremos informando sobre sus evoluciones.

JOC INTERNACIONAL

Sin ningún nuevo título en perspectiva, la noticia referente a la firma pionera en nuestro país es que está liquidando directamente sus restos de stock de los que fueran sus licenciatarios. Puede ser un buen momento para hacerse con viejas glorias (en inglés, eso sí) publicadas para los juegos de *ICE*, *Chaosium* o *West End Games*. Si contactas con ellos, te mandarán un listado de existencias por e-mail.

LA FACTORIA, M+D

De la larga relación detallada en nuestro número anterior, todos han visto la luz salvo *Purgatorio* (*Kult*) y *Pueblos Fantasma* (*Hombre Lobo: Salvaje Oeste* y *Wraith: el Olvido*). Quedan pendientes sin fecha concreta confirmada. El que aparecerá en junio es la *Huida de Insmouth* (*La Llamada de Cthulhu*), del que encontraréis información a continuación, junto al resto de novedades previstas para antes del verano. A finales de junio aparecerán también las revistas *Dosdediez* nº 9 y *Urza* nº 22.

Huida de Innsmouth. 2ª Edición (La Llamada de Cthulhu). Varias aventuras cuyo lugar de desarrollo es el pueblo de Nueva Inglaterra donde acontecen los hechos descritos en la clásica novela de H.P. Lovecraft *La sombra sobre Insmouth*. Incluye mapas e información sobre Innsmouth y sus alrededores con todo lujo de detalles. Están descritos todos los lugares terribles, personajes siniestros, libros maléficos y monstruosos habitantes de la ensombrecida Innsmouth. Se trata de la traducción de la segunda edición revisada, que por primera vez incluye una aventura introductoria, así como una nueva sección para la aclamada «Redada en Innsmouth.»



Legión de Monstruos: Fomori (Hombre Lobo: El Apocalipsis). Suplemento en el que se cuenta el por qué de su adhesión al Wyrm y las razones de su lucha contra los Garou. *Black Dog Games*, los más oscuros (que ya es decir) de entre los diseñadores de *White Wolf* presentan un suplemento para encarnar a los escogidos del Wyrm en contra de los molestos Garou. Otra vuelta de tuerca en el camino de perversión del *Mundo de Tinieblas*. Esta guía fomori del jugador incluye nuevos poderes fomori, fetiches perdición y equipo de Pentex. Describe las razas fomori, desde los asquerosos Pies Raros hasta los repugnantes Hombres Vacíos, y da detalles de la relación de tan simpáticos seres con vampiros, hombres lobo y magos.

Guía de la red (Cyberpunk 2020). Rache Bartmoss, el mejor netrunner del mundo, ha muerto. Lo que por fin le deja tiempo para escribir sus memorias... Este suplemento ofrece los consejos de Rache para netrunners aficionados y profesionales, con comentarios de su asociado de confianza en la Red, Spider Murphy. Rache habla de la Conciencia Trascendental, los Hombres de Hielo de Netwatch, las Fortalezas de Datos de Arasaka, y dispone de software que hará morderse las uñas a cualquier navegante. La *Guía de la Red* de Rache Bartmoss ofrece la visión de Rache de cada una de las regiones de la Red, así como nuevas cuadrículas de ciudad, nuevas e inexpugnables Fortalezas de Datos, software, nuevas opciones de *netrunning* y un estilo completamente nuevo: MicroNet.

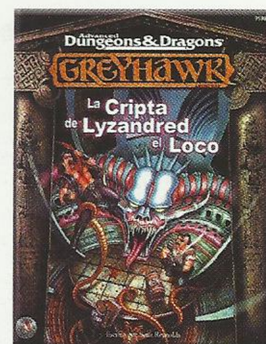
La muerte de la Luz. Crónicas de Marienburg (Warhammer Fantasía). Marienburg es la ciudad en la que se desarrollan nueve aventuras entrelazadas. Módulos diseñados para personajes de nivel medio.

EDICIONES SOMBRA

Los proyectos más inmediatos de la editorial madrileña son, sacar en lo que queda del mes de junio el número tres de *Sire* y continuar con el play-testing de *Exo*. Según lo previsto, este nuevo juego verá la luz de forma oficial entre los meses de septiembre y octubre. A parte de esto, continúan trabajando en *Rol Negro*, para poder publicarlo en las Navidades de este mismo año. Por si esto fuera poco, la editorial ha decidido asumir funciones de distribuidora, principalmente para sus productos, pero también ofrecerán el material restante de la desaparecida editorial *Cronópolis* y productos relacionados con la ciencia-ficción y la fantasía.

TALLER DE JUEGOS (Ed. MARTÍNEZ ROCA)

La cripta de Lyzandred el loco (AD&D). (Junio 99). Segunda entrega de la campaña *Las Tumbas Perdidas* (nº 2 de 3), iniciada con *Los Túmulos de las estrellas*. Como ocurría con la entrega precedente, esta aventura, ambientada en el mundo de *Greyhawk*, permite ser jugada de modo independiente o en el contexto de la campaña. Aconsejable para un grupo de 4 a 6 personajes de un nivel medio (6-7) y jugadores algo experimentados, repleto de enigmas y situaciones fuera del "toma y daca" tópico de *AD&D*.



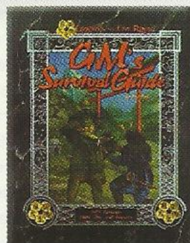
Dungeon. Anuncian la edición de la versión en castellano de la revista *Dungeon*, dedicada a *AD&D*. El primer número debería estar en las tiendas a finales de junio. Con 84 páginas e interior en b/n (presentación similar a la de sus aventuras de *AD&D*), compaginará material traducido de su homónima americana con alguna sección elaborada aquí por el mismo equipo de traductores de la serie.



JUEGOS DE ROL
INTERNACIONAL

ALDERAC ENTRETAINMENT GROUP

Game Master's Survival Guide (Legend of the Five Rings). Nuevo suplemento para L5R esta vez dedicado al director de juego.Organización de campañas, ideas para escenarios, creación de personajes no jugadores, etc.



Midnight's Blood (Legend of the Five Rings). Suplemento con dos aventuras para L5R.

Deluxe Leather Clan Books (Legend of the Five Rings). *AEG* anuncia una edición especial muy limitada (sólo 500 ejemplares) de los siete libros de clan. Cada libro está encuadernado en cuero negro, con el símbolo del clan en la cubierta. Los libros se reunen en una caja de imitación de cuero con el símbolo impreso de los cinco anillos. Una edición realmente de lujo para los verdaderos apasionados del juego,, ya que el precio anunciado es de ¡157.5 US$!. Si se han cumplido las previsiones, debería estar a la venta desde mayo.

Unicorn Clan Army Box (Clan War Miniature Game). Una de las cajas de ejercito más esperadas, ya que contiene la más importante caballería de Rokugan.

Dragon Clan Army Box (Clan War Miniature Game). Contiene los mismos componentes que las cajas anteriores de la misma serie: 13 figuras, las cartas de ejército y el libro sobre las fuerzas del Clan del Dragón.

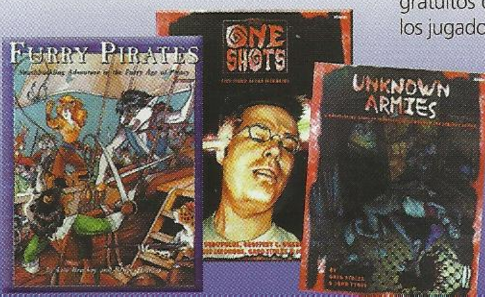
7th Sea RPG. Después del Japón medieval fantástico, el nuevo juego de Alderac nos descubre una Europa del siglo XVIII fantástica. Piratas, corsarios, mosqueteros, magos nobles, duelistas, sociedades secretas, intrigas, etc. En resumen, grandes aventuras, ilustraciones soberbias y una calidad de producción impecable a la que es imposible resistirse.

7th Sea Players's Guide, 7th Sea Game Master's Guide. (7th Sea RPG). Las habituales guías para el juegador y el DJ serán los primeros suplementos previstos para el juego.

ATLAS GAMES

One Shot (Unknown Armies). Primera antología de escenarios para jugar en una sesión editada para *Unknown Armies*.

Furry Pirates RPG. Fortuna, aventura, libertad y romance surcan los mares de los piratas de peluche. Los personajes son criaturas antropomórficas (leones, tigres, osos, gatos, etc.). El juego se ambienta durante la edad de oro de la piratería y en el manual se detalla Europa, las Americas, el Caribe, el Africa Negra, el Extremo Oriente, y en general, todos los Océanos.



DREAM POD 9

Book of Legends (Tribe 8). Una recopilación de aventuras para *Tribe 8*. En ellas, una agrupación de las grandes leyendas de los Vimary permite la transformación a los jugadores.

Armor Pack: Tanks & Striders (Heavy Gear). Estadísticas y fichas para más de 44 vehículos blindados y striders. Cada pack contendrá a su vez 4 escenarios tácticos.

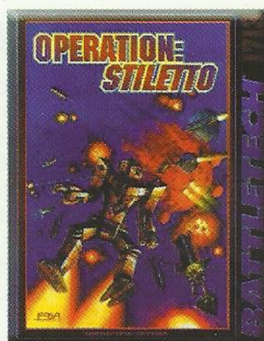
Eastern Sun Emirates Leaguebook (Heavy Gear). Todo sobre esta región de Terranova y, como en todos los libros de liga, una completa revisión de su historia, geografía, sociedad, etc.

Tac Pack 2: Shadow War (Heavy Gear). Una campaña completa para el juego táctico, que contiene nuevas cartas y fichas.

FASA

Operation Stiletto (Battletech). Primera entrega de un nuevo tipo de escenario, en el que podrás usar tus propias unidades en una campaña épica a través de la Shattered Sphere del 3062.

The Clans: Warriors of Kerensky (Battletech). Este libro es la más reciente referencia sobre los clanes que se podrá disponer, donde encontrar información detallada sobre su sociedad, historia, cartas estelares, etc.



Maximum Tech (Battletech). Nueva edición revisada y actualizada con el fin de incluir todos los cambios incluidos en Battletech Master Rules y el Technical Readout 3060.

GEMINI CELL

Gemini RPG. Esta nueva editorial sueca se lanza al ruedo con un juego de rol de fantasía oscura del mejor nivel, con elfos tatuados, enanos malditos y una Iglesia omnipresente y omnipotente. Además, existen escenarios gratuitos que se enviarán por e-mail a los jugadores que lo soliciten. No hace falta hacerse el sueco, que está en inglés.

HOLISTIC DESIGN

Hawkwood Fiefs. Imperial Survey Vol 1 (Fading Suns). El Emperador envía a sus Caballeros por el Mundo Conocido con el realizar una exploración de todo el Imperio. En el primer informe se nos descubre el domino de Hawkwood: Delphi, Ravenne, Gwynneth y Leminkainen.

Capital Ships: Hawkwood & Decados (Noble Armada). Las primeras nuevas figuras para Noble Armada. 6 figuras de metal que representan un crucero Hawkwood de clase Vladimir, dos destructores Hawkwood de la clase Griffin, un crucero Decados de clase Grigori y dos destructores Decados de la clase Tupokta.

PALLADIUM BOOKS

Sonic Boom (Rifts, ficción). Palladium inicia una serie de novelas ambientadas en su juego de rol. En este primer libro nos introduce en la historia de una escuadra de soldados de la Coalición en misión de busqueda y destrucción para erradicar un grupo de rebeldes: The Army of the New Order.

PINNACLE ENTRETAINMENT

Doomtown or bust (Deadlands RPG). Este libro de referencia es un cross-over entre *Deadlands*,el juego de rol, y *Doomtown*, el aclamado juego de cartas coleccionables basado en el primero. Contiene toda la información sobre Gomorra, la ciudad de *Doomtown* y todos los datos sobre los heroes y villanos favoritos del juego de cartas.



The Junkman Cometh (Hell on Earth RPG). Libro de referencia sobre los tecnomagos de la versión futurista de *Deadlands*: los junkers.

The Last Crusaders (Hell on Earth RPG). Libro de referencia sobre los hombre y mujeres más virtuosos y castos del Wasted West: los Templarios.

Skinners (Deadlands). Octava entrega de la serie *Dime Novels*, relatos cortos ambientados en el Weird West que acaban dando las estadísticas de los protagonistas para ser jugados como módulo.

STEVE JACKSON GAMES

GURPS Who's who 1 (GURPS). Este libro ofrece una descripción y las estadísticas completas para *GURPS* de 52 personajes que marcan la historia de la humanidad.

GURPS DiscWorld Hardcover (GURPS). El libro más vendido de *GURPS* hasta la fecha, basado en el Mundo Disco de Terry Pratchett, presentado en edición de lujo.

GURPS First in (GURPS Traveller). Todo sobre los exploradores, su organización, equipo, naves (con planos) y misiones típicas.

GURPS Special Ops 2nd Ed. (GURPS). Segunda edición del completísimo libro de referencia sobre fuerzas especiales y comandos de élite contemporáneos.

GURPS Black Ops (GURPS). Suplemento convertido en clásico de la mano del éxito de *Expediente X*. Al final resultará que el trabajo de Mudler y Scully es sólo un juego de niños.

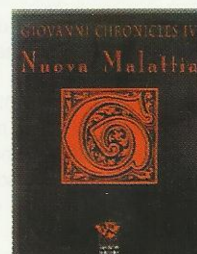
WHITE WOLF

Werewolf: The Dark Ages. Otro viaje en el tiempo, y ya tenemos más guerra en el *Mundo de Tinieblas* de la Edad Media. Contiene toda la información sobre los Garous durante este periodo (tribus, dones, etc.) y además unas completas reglas para realizar el inevitable cruce con *Vampiro: Edad Oscura*.

Book of Houses 2 (Changeling: The Dreaming). Las tres casas Unseelies más importantes son al fin presentadas.

Clanbook: Salubri (Vampire: the Dark Ages). Uno de los libros de referencia más esperados para la Edad Oscura. Todo los secretos sobre los vampiros más ocultos son al fin revelados.

Giovanni Chronicles IV: Nuova Malatia (Vampire: the Masquerade). Atención a este libro, porque según parece *Nuova Malatia* puede convertirse en una campaña de culto entre los seguidores del *Mundo de Tinieblas*. Desde los años 20 hasta nuestra época, los jugadores serán ayudados o rechazados por las nuevas maquinaciones del Clan Giovanni en los momentos de esfuerzo desesperado de Boston por continuar independiente de la Camarilla y el Sabbat.



Giovanni Chronicles Assortment Pack (Vampire: the Masquerade). Para marcar la conclusión de la Crónicas Giovanni, *White Wolf* propone un producto que contiene los tres primeros episodios de la serie: *The Last Supper, Blood & Fire* y *The Sun Has Set*.

Laws of the Hunt Players Guide (Mind's Eye Theatre). Una completa guía para jugar con mortales al rol en vivo del *Mundo de Tinieblas*.

Vampire Chess Set. Nuevo elemento de merchandising elaborado por *White Wolf* para los fans de su saga principal. Se trata de un ajedrez, con las fichas en plata y las bases imitando plata (para la Camarilla) e imitando bronce (para el Sabbat). La reina y el rey son personajes de la serie *Clan novel*. El tablero, en imitación de marmol verde como la portada del juego de rol, es un lóbrego escenario urbano en ruinas. ¿Jugarán al ajedrez los amantes del rol más sangriento? Si la respuesta es no, al menos parece garantizado que decorará nuestra tienda favorita. Salida prevista para principios de junio, a un precio orientativo de 75 US$.

La Tierra Media
Juego por Correo



Hay quien piensa que es una desvirtuación del juego cara a cara. Y hay quien alega que de no ser por él ya hubiera dejado de jugar. Hay quien usa el término rol, convencido que debe primar la acción de los personajes, pero en general para salir airoso siempre hace falta una buena dosis de gestión propia de un temático de tablero. Sea como sea, la verdad es que los juegos por correo siempre han sabido apasionar a quienes los prueban. Y en tiempos en que el correo electrónico doméstico se extiende como mancha de aceite por toda nuestra geografía, este género parece destinado a quedarse definitivamente entre nosotros.

TEXTO: JOAN PARÉS

¿Qué es un juego por correo?

El sistema es muy simple. Los jugadores envían sus instrucciones de cada turno a una central o moderador. Este resuelve el turno, normalmente ayudado por soporte informático, y reenvía a los jugadores los resultados. Este simple proceso permite a cientos de jugadores estar en el mismo mundo, contactar entre ellos, negociar y preparar estrategias conjuntas. En la mayoría de JPCs los turnos se resuelven simultáneamente, pero los resultados se envían individualmente a cada participante. Los demás jugadores desconocen tus planes o ideas a no ser que hables con ellos, y esto ofrece muchas posibilidades para reunirse o relacionarse.

La Tierra Media, en la Tercera o Cuarta Edad

La Tierra Media-JPC plantea la lucha titánica del bien versus el mal entre veinticinco países, los habitantes del mundo desarrollado por JRR Tolkien en su trilogía *El Señor de los Anillos*. Tú puedes actuar como uno de los diez pueblos libres, uno de los diez servidores de la oscuridad o uno de los cinco países neutrales. Todas las órdenes en el juego se dan a través de los héroes y personajes. Así pues, los distintos jugadores estarán encarnando a Elrond, Bain I, el Rey Brujo Mûrazôr, el Señor del Dragón o Gothmog.

Los personajes seguirán las instrucciones del jugador que los controla según sus habilidades. Podrán mandar ejércitos, secuestrar diplomáticos, resolver enigmas, saquear ciudades, manipular el mercado y muchas cosas más. Se podrá recorrer la Tierra Media recreando la Compañía del Anillo o conseguir que los nueve Nazgûl cabalguen juntos de nuevo. Cada país empieza con 8 personajes y puede llegar a tener hasta 21 cuando la partida este ya avanzada. Cada personaje tiene su propio dibujo realizado por Amelia James, que aparece en el informe de cada turno. Una partida dura entre 30 y 40 turnos, finalizando cuando un bando triunfa sobre el otro o cuando el Anillo Único es lanzado dentro del Monte del Destino o es entregado a Sauron en persona. Los neutrales van tomando partido por uno u otro bando durante los turnos de juego, según les convenga.

Tras años de práctica y juego en el contexto de la obra de Tolkien, la Tercera Edad de la Tierra Media, los autores del juego han planteado recientemente una extrapolación en el tiempo que aportará aire fresco a los jugadores veteranos, al mismo tiempo que quizá dejará fríos a los tolkinistas más puritanos.

Con la misma estructura de reglas y sistema de juego que en el 1.650 TE, este nuevo escenario ofrece a los jugadores una serie de cambios históricos y de juego que lo hacen muy atractivo. El diseño de país por parte de los jugadores es una gran novedad. El hecho de que haya tres bandos con posibilidades de victoria también dispara el aspecto diplomático. Obviamente, en el año 1.000 de la Cuarta Edad no existe la victoria a través del Anillo Unico.

Características de *La Tierra Media-JPC*

Durante el juego en la Tercera Edad, los personajes y ejércitos pueden encontrarse con los grandes protagonistas de las novelas de Tolkien. Es una buena oportunidad de conocer y contactar con aquellos de los que sólo habías leído sus gestas: Saruman el Blanco, Tom Bombadil, los hobbits, Smaug el Dorado y, por supuesto, Mithrandir, también conocido como Gandalf el Gris. En el año 1.000 CE también podrás encontrarte con Alatar o Pallando. El turno ofrece completas descripciones de cada encuentro, para que tus personajes decidan cómo actuar. Te permite explorar los famosos lugares de la Tierra Media como Bree, Lorien, Khazad-dùm, Barad-dûr o Umbar.

El sistema de magia esta basado en el de los juegos de rol *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*, editados por *ICE*. Como estos, incluye a la Maestría de la Resistencia, las Leyes del Fuego y también las Listas Cerradas. Los artefactos y objetos mágicos de la Tierra Media también están presentes: Glamdring, el Yelmo de Isildur, los tres anillos de los elfos, el Espejo de Galadriel, los Palantiri y, como no, el Anillo Único. Junto con más de 150 artefactos mágicos, te aseguran una dura lucha por su control.



Los países de la Tierra Media están basados en su situación histórica (en el 1.650 T.E) y en tu propio diseño (en el 1.000 C.E.). Tienen su propia economía, fuerzas militares, sus diplomáticos o agentes y sus debilidades específicas, así como sus capacidades especiales y artefactos mágicos. El jugador tendrá que manejar ejércitos y flotas, escoger tácticas y estrategias, comerciar y determinar sus impuestos, enviar agentes a realizar asesinatos o sabotajes, aprender hechizos y buscar artefactos, y un largo etcétera de opciones

Iniciarse en *La Tierra Media-JPC*

Con la inscripción, se recibe el manual de instrucciones de, 124 paginas, ilustrado y con una cubierta a todo color de Angus McBride. El reglamento es fácil de leer, incorpora muchos ejemplos y lleva toda la información necesaria para jugar. Las más de cien órdenes posibles del juego se encuentran resumidas en dos tablas de consulta.

Cada jugador recibe también un mapa hexagonado (a todo color, de 78x60cm) del noroeste de la Tierra Media, donde aparecen las características del área de juego. Con la inscripción en el juego, se obtiene el derecho a jugar dos turnos. El resto se deberán ir abonando sucesivamente o bien se deducirá su coste de una cuenta que tengas abierta con los moderadores.

Cada turno, el jugador recibe un informe de unas doce páginas con los resultados de las acciones emprendidas el turno anterior. Estos incluyen la información de sus centros de población, ejércitos, flotas, personajes, mensajes, etc. Les acompaña un mapa hexagonado de la región de la Tierra Media que rodea su capital, con datos de ejércitos (propios o ajenos) en la zona, poblaciones, puertos, tipos de terreno, caminos, puentes, etc. También pueden tener mapas de reconocimiento de los personajes en juego. Cada uno de sus personajes tiene un informe específico de sus actividades y encuentros en el turno, con la descripción de sus aventuras en lugares o con criaturas de la Tierra Media. Así, un jugador va descubriendo lo que pasa en los alrededores de su región en función del movimiento de sus tropas y personajes, que actúan como sus "ojos".

Cada turno se recibe también una hoja de órdenes específica e individual, diferente para cada jugador, que es la que debe ser retornada a la organización con las instrucciones para el turno siguiente.

Diseño y desarrollo de *La Tierra Media-JPC*

El juego por correo está editado por la firma americana *GSI*. El equipo de *GSI*, formado por Bill Feild y Peter Stassun, ha trabajado durante cuatro años en estrecha colaboración con *ICE* (licenciatarios de una completa gama de productos basados en la obra de Tolkien, como el juego de rol o el juego de cartas coleccionables *SATM*) y la *Tolkien Enterprises* (heredad del autor) para asegurar que el mundo de *El Señor de los Anillos* haya quedado fielmente reproducido.

La obra de Tolkien ha sido la fuente principal de la que han bebido los diseñadores, junto con los suplementos y módulos que *ICE* ha elaborado para el juego de rol *El Señor de los Anillos*. *Central de Jocs* lleva ya cuatro años con gran éxito moderando desde Barcelona las partidas en castellano este juego. También bajo su auspicio, anualmente se celebra la RehusDu (código de la infame orden Rehusar Duelo), una cena de encuentro con los jugadores, donde se conocen los enfrentados enemigos y se reparten premios a los jugadores más destacados.

MISCELÁNEA

SHOGI EL AJEDREZ JAPONES

El ajedrez, al igual que la mayoría de los juegos ha sufrido innumerables cambios. A medida que pasaba por diferentes países asiáticos fue desembocando gradualmente en una proyección de la cultura oriental, sufriendo en su gran mayoría, cambios de planteamiento, de estrategia, en la disposición de las fichas, o bien, introduciendo nuevas reglas. En un Lider tan oriental como este, os presentamos el Shogi, el ajedrez japonés.

Desde su invención en la India sobre los siglos VI y VII, fue modificándose e introduciéndose en diferentes culturas a lo largo del ancho mundo. Finalmente, llegado al Japón medieval (S. VIII) después de una andadura por otros países del continente asiático, el *Shogi* tomó forma en una de las variantes más originales y exóticas. El juego consistía, según la modalidad adoptada, en un damero de diversas dimensiones, llegando a un tablero de 25 x 25 casillas con 354 piezas en su versión más compleja.

La distribución de las piezas seguía unos patrones que designaban la colocación puntual de cada ficha, encontrando así en la primera fila del damero a los generales de oro, de plata, de cobre, de hierro de piedra y de barro. En la segunda, se hallaban los animales: dragones, tigres fénix, jabalies, lobos, serpientes, un gato y una rata. Para ordenar a ésta singular disposición de las tropas, teníamos en última instancia, al comandante en jefe.

No fue hasta entrado el siglo XVI cuando se fijaron las reglas, estableciendo un damero de 9 x 9 casillas con 40 piezas, imponiéndose a partir de entonces al ajedrez de los rusos. Se atribuye esta normalización al emperador Go-Nara quién realizó cambios en la concepción del juego, añadiendo una regla según la cual se podía introducir en la armada una ficha hecha prisionera. Desde ese momento el gobierno japonés creó escuelas de *Shogi*, contratando a profesores y subvencionando torneos anuales.

El objetivo del juego es hacer jaque mate al rey, al igual que en el ajedrez tradicional, permitiendo además, la promoción en el rango de cada una de las fichas, incrementando así sus posibilidades de movimiento. Otra diferencia destacable consiste en la recuperación por parte del atacante de las piezas que vaya eliminando, incrementando de esta manera sus tropas, es decir, las fichas al morir no desaparecen de la partida sinó que sirven para engordar el ejercito enemigo. Las casillas están repartidas en tres bandas de 3 x 9, demarcadas por dos puntos situados en la cuarta y séptima línea. La banda que queda más próxima al jugador se denomina territorio amigo; la opuesta, territorio enemigo. Son las fichas que entran en territorio enemigo las que son susceptibles de ascender.



Las 20 piezas del jugador como las del oponente son del mismo color, quedando indicado el bando al que pertenecen por la dirección que toma el vértice de la pieza, apuntando en tal caso al enemigo.

Cuando una pieza es ascendida, es suficiente con girarla para ver claramente su nuevo status, no siendo necesario hacerlo inmediatamente, pudiendo esperar una situación más ventajosa. Esto dependerá claro está, de la pieza que vaya a sufrir el cambio, puesto que algunas solo ven modificado el alcance de su movimiento aconsejando en tal caso una ascensión immediata. Por el contrario hay otras que sufren un cambio más substancial, viendo afectado no solamente su índice de avance, si no que además ven alterada la dirección en que puede producirse el mismo. Es en estas fichas donde es más aconsejable guardar su antiguo rango en espera de una situación más propicia que altere la estrategia del enemigo. Una vez se produzca la ascensión ya no es posible dar marcha atrás, quedando activo por tanto, el nuevo status durante el resto de la partida.

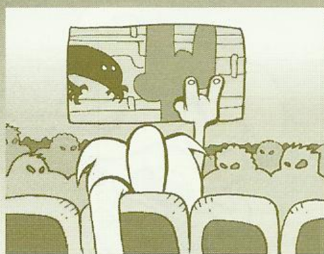


Al igual que sucede con el ajedrez tradicional, la captura de una ficha se produce cuando el contrario ocupa la posición que tenía asignada una de nuestras piezas. A partir de aquí es cuando empiezan los cambios. Para empezar, la ficha conquistada puede aparecer en nuestro campo en alguno de las casillas libres, perdiendo el rango que pudiera haber conseguido mientras disfrutaba bajo las órdenes del comandante rival. Consecuentemente, puede ascender de nuevo mientras permanezca en nuestras filas.



Los peones están sometidos a reglas suplementarias. Los dobles peones no están autorizados, lo que implica que un peón capturado no puede ser remitido a una columna vertical ocupada por un peón aliado. Sin embargo, si los peones han sido promovidos, están autorizados a ponerse en la misma línea. Un peón no puede ser incorporado si hace jaque mate al rey enemigo. Por tanto, cualquiera que amenace la posición de privilegio de nuestro emperador no podrá ser reclutado para incrementar el potencial de nuestras tropas.

Texto: Josep de Riu



DESDE LA ÚLTIMA FILA

Mundos virtuales

Año tras año las innovaciones tecnológicas en el mundo del cine nos adentran en nuevos universos de ficción. La realidad virtual se está convirtiendo en una vía de acceso a las fantasías más salvajes que un autor pueda imaginar, por eso en estás líneas repasaremos las películas que han intentado explorar esos mundos virtuales, y las recientes *eXistenZ* y *The Matrix*.

Texto: Ricardo Martín

El pasado...

Los primeros años de la década de los 80 fueron una época dorada para los géneros de la ciencia-ficción y la fantasía. Impulsados por los éxitos de finales de los 70, con películas como *Star Wars* y *Alien*, las productoras cinematográficas apostaron por llevar a cabo proyectos más arriesgados, como por ejemplo *Blade Runner*, adaptación de la novela del por desgracia desaparecido Philip K. Dick, basado en su relato *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, y dirigida por el mismo director que triunfaba hace unos años con la antes mencionada *Alien*, Ridley Scott. En *Blade Runner* los "replicantes", copias artificiales de los seres humanos pero provistos de unos falsos recuerdos y una vida muy corta, eran perseguidos por un Rick Deckard (Harrison Ford) que dudaba incluso de su propia humanidad. La memoria es la acumulación de las situaciones que hemos vivido, que nos han marcado y que definen nuestro carácter y comportamiento, ¿qué sucede si todo es una realidad implantada?, ¿si tú no eres quién crees ser?. Las dudas de Deckard iban a ser pocas comparadas con las del personaje que interpretaba Arnold Schwarzenegger en *Desafío Total*, película rodada por el director holandés Paul Verhoven, basado también en un relato corto de (¡qué casualidad!) Philip K. Dick. Actualmente es Steven Spielberg el próximo director que se atreve a versionar otra obra de este prolífico autor, *Minority Report* nos hablará de un futuro donde los criminales serán detenidos antes de cometer los crímenes, y cuyo protagonista será Tom Cruise, un actor inédito en el género Sci-Fi. Para ultimar este bazar de recuerdos falsos debemos mencionar una obra de James Cameron que fue dirigida por su ex-mujer Kathryn Bigelow: *Días Extraños*, película donde la compra-venta de memorias era un negocio muy peligroso. Film ambicioso que alcanzaba los 150 minutos de duración y que no llegó a entusiasmar al gran público, a pesar de lo interesante de su argumento y su atractivo plantel de actores: Ralph Fiennes, Angela Basset, Juliette Lewis y Tom Sizemore.

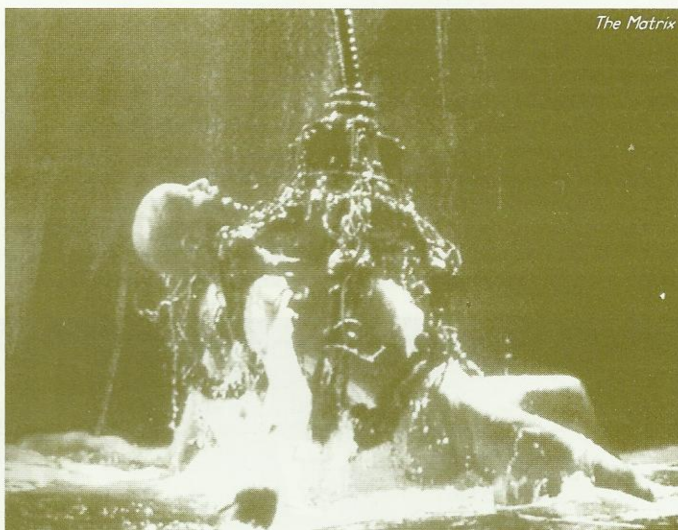
En el año 1982 también se estrenaba una producción *Disney*, tan arriesgada como innovadora, que nos hablaba de un programador de videojuegos que llegaba a conocer personalmente a sus propias creaciones: *Tron*. Aunque cuando se hizo esta película el término "ciberespacio" aún no existía, hoy podríamos denominar así al escenario en el que se desarrollaba la acción. Interpretado por un joven Jeff Bridges (el programador) este film nos invitaba a visitar un mundo totalmente creado por ordenador (un verdadero reto tecnológico en aquellas fechas) y ver cómo los protagonistas luchaban hazañosamente contra la malvada Unidad Central de Proceso (CPU para los más ilustrados), cuya voz original la ponía el veterano David Warner, quien también interpretaba a dos personajes más.

Pero fue en los 90 cuando empezaría a usarse de verdad el término de "ciberespacio" en el mundo del cine. Este término salía de la mente del escritor William Gibson cuando escribió su novela *Neuromancer*, allá por el año 1984. Brett Leonard fue el encargado de trasladar este concepto en su película *El cortador de césped*, basado en un relato corto de Stephen King, donde Pierce Brossnan interpretaba a un científico que intentaba insuflar inteligencia a un retrasado mental (Jeff Fahey) mediante la realidad virtual. Lo que conseguía era que éste se convirtiese en un poderoso y peligroso ser totalmente fuera de control, que poseía poderes telequinéticos y telepáticos, y una gran megalomanía que ponía en peligro a toda la raza humana. Una curiosidad destacable es que, si bien en esta película veíamos a un personaje introducirse físicamente en el "ciberespacio", su director años más tarde dirigía *Virtuosity*, un film que nos hablaba de la materialización de un programa en un asesino psicópata (o sea, que salía del "ciberespacio"). Con la cara de Rusell Crowe, el policía violento de *L.A. Confidential*, el malvado SID 6.7 era perseguido por un adrenalítico Denzel Washington. (Seguidamente podríamos hablar de la continuación de *El cortador de césped*, pero lo dejamos estar porque no queremos tener una úlcera tan jóvenes).

El mismo William Gibson probaría fortuna en el cine con la adaptación de un pequeño cuento, escrito por él y titulado *Johnny Mnemonic*. Por desgracia no tuvo suerte y se estrelló totalmente tanto en la taquilla como en las columnas de los críticos, a pesar de contar con Keanu Reeves (*Speed*) en el reparto. La historia de un "correo" humano que esconde la cura de una extraña enfermedad del futuro en el disco duro que tiene alojado en su cerebro, y que una gigantesca corporación desea obtener (cabeza incluida, si es necesario), no acabó de despertar el interés de público y crítica, aunque desde estas líneas la recomendamos como curiosidad.

Pero no todo es americano en este género, prueba de ello es *Nirvana*, dirigida por Gabrielle Salvatore (ganador de un Oscar a la mejor película extranjera por *Mediterraneo*) y protagonizada por el "inmortal" Christopher Lambert en el papel de un programador de videojuegos cuya última creación presenta serias dudas existencialistas. El resultado final se quedó sólo en unas buenas intenciones.

Antes de hablar de las novedades, debemos concluir este repaso de las películas que nos han trasladado a escenarios imposibles con una joya: *Dark City*. Tras la cámara estaba Alex Proyas que, después de su gran éxito con *El cuervo*, quiso adaptar a la gran pantalla una historia sacada de su propia inventiva y que nos hablaba de una ciudad que siempre estaba sumida en una extraña oscuridad, donde los edificios y las personas se alteraban día tras día sin que nadie fuese consciente de ello. Os podría contar más pero prefiero que os molestéis en alquilarla en vuestro videoclub, ya que el desconocimiento de su argumento es indispensable para gozar más de su visión.



The Matrix

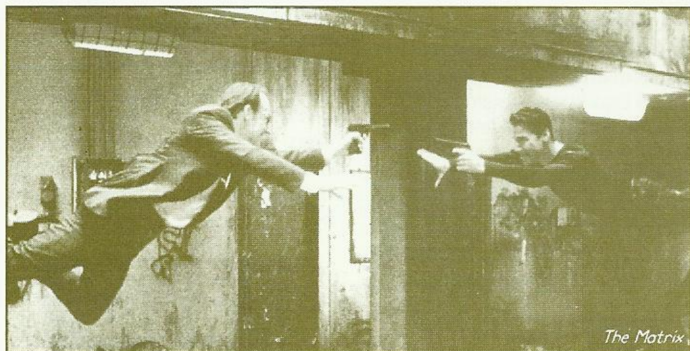


Harrison Ford en Blade Runner

Las promesas: *eXistenZ* y *The Matrix*

El director canadiense David Cronenberg, tiene una carrera en el fantástico digna de admiración: *Scanners*, *Videodrome*, *La mosca*, *Inseparables*, por nombrar las más conocidas. Incluso como actor tuvo un papel destacado en *Razas de Noche* de Clive Barker (el de doctor psicópata, por supuesto). Ahora vuelve a la gran pantalla con una película que muestra, a su manera, cómo podría ser el futuro más aterrador del ocio electrónico. La historia nos habla de cómo una programadora de videojuegos (Jennifer Jason Leigh) se rebela contra la empresa en la que trabaja y huye con un guarda de seguridad interpretado por Jude Law, visto últimamente en *Gattaca* (otro hallazgo que debe ser recuperado en video).

Pero todo empieza a complicarse cuando la programadora propone a su nuevo amigo jugar al último juego que ha creado: *eXistenZ*. Y es aquí donde Cronenberg nos propone un viaje alucinante, entre lo que es real y lo que no, un poco en la línea de *Videodrome*, donde James Woods se introducía en el sub-mundo del cine "snuff" y acababa convertido en una especie de reproductor de vídeo humano al que se le introducían las cintas en sus propias entrañas (cosa nada rara si tenemos en cuenta que la consigna de la película era algo así como "larga vida a la nueva carne"). En *eXistenZ* no veremos complejos sistemas de alta tecnología, sino una especie de consola orgánica que se conecta a la espalda de cualquier jugador mediante un cable que recuerda en exceso a un cordón umbilical. Imágenes como esta hicieron que en la presentación mundial que se hizo en el festival de cine de Berlín, provocasen arcadas a más de un espectador. Si exploramos la filmografía de su autor, donde cerebros que explotan, fetos mutantes y


The Matrix

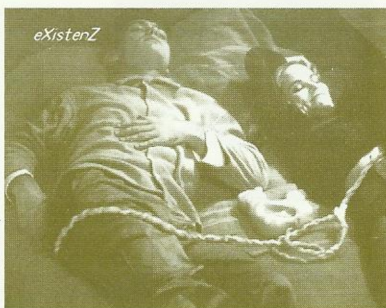
gusanos que se meten en lugares donde no ilumina el sol son un factor común, tampoco es que esto pudiera considerarse muy sorprendente. La anécdota curiosa, es que a Cronenberg (que en sus ratos libres se dedica al periodismo) se le ocurrió la idea de esta película cuando entrevistó a Shalman Rusdie, controvertido autor de los famosos *Versos Satánicos* por los que fue condenado a muerte por los integristas islámicos.

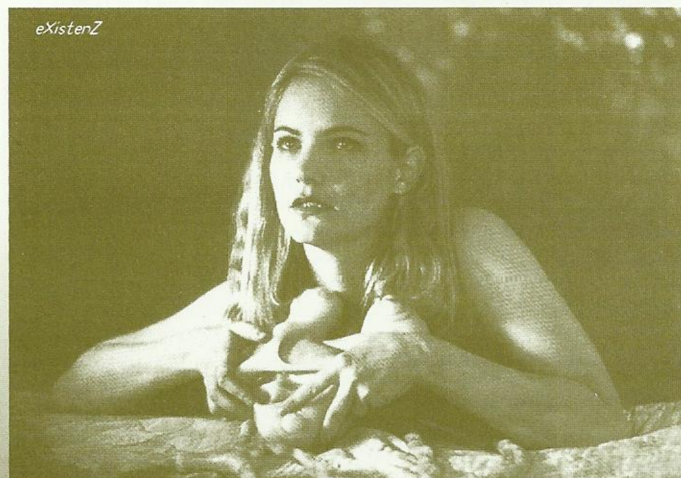
Por último lamentar que aún no haya fecha oficial para la exhibición de esta película en nuestro país, con el temor en el cuerpo de que corra la misma suerte que una de las anteriores películas del mismo director. Pensamos en *El almuerzo desnudo*, basado en el libro de William S. Burroughs, película en la que también jugaba con lo real y lo irreal, aunque en este caso mezclando sexo, drogas y máquinas de escribir parlantes.

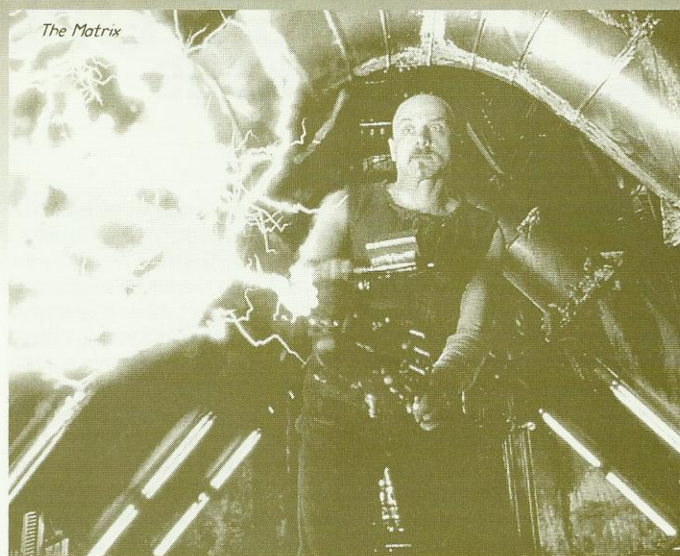
La que sí tiene fecha de estreno es la última película de Keanu Reeves, *The Matrix*, concretamente el 25 de Junio. Resulta curioso que después del fracaso sonado de *Johnny Mnemonic*, este famoso actor no huyese despavorido al oír de nuevo en sus tímpanos la palabra "cyberpunk", género en el que se puede clasificar su nueva película.

Los encargados de llevar a cabo este proyecto, son dos hermanos amantes de la ciencia-ficción y el *manga*, Andy y Larry Wachowsky. Hace unos años se introdujeron en el cine escribiendo el guión de *Asesinos*, aquella película en la que Sylvester Stallone y un insoportable Antonio Banderas encarnaban a dos asesinos a sueldo rivales que acababan inevitablemente enfrentados en un duelo a muerte. La película no gustó mucho, pero se dice que Richard Donner adaptó a sus anchas lo que algunos aseguran que era un magnífico guión. Así pues, debemos exculpar a estos hermanos de las fechorías de un director con demasiado poder en Hollywood. A pesar de todo, les permitió estrenarse como directores, en *Lazos ardientes*, un notable *thriller* erótico del cual también ellos eran los guionistas.

Su último film *The Matrix* (que espera convertirse en el primer capítulo de una trilogía), nos invita a dar una vuelta de rosca más a todo lo narrado hasta ahora: la realidad es una mentira, todo lo que existe es un mundo ficticio que ha creado un gran ordenador. Morpheus (Lauren Fishburne) es quien se encargará de enseñar el mundo real a Neo (Keanu Reeves). Esta película podría ser para muchos la culminación de la estética *manga* trasladada al cine de imagen real. La suma de las artes marciales con la imaginería visual que se ha creado para esta película, hace que añadiendo un sólido guión, quizás nos encontremos con la única película capaz de hacerle sombra en espectacularidad y diversión a *Star Wars:The Phantom Menace*, la cual a estas alturas tiene que haber provocado, pese a las duras


eXistenZ


eXistenZ


The Matrix

críticas que ha recibido, serios esguinces a los taquilleros/as de los miles de cines que la exhiben en los EEUU. Un ejemplo de la innovación tecnológica de *The Matrix* es que en diversas ocasiones de la película se pueden ver unos impresionantes *travellings* (movimientos dinámicos de la cámara) espirales, que nos muestran la acción con un detalle nunca visto en el cine. Este efecto se consigue con la captura de imágenes conseguida con 150 cámaras fijas que fotografían la acción desde todos los ángulos posibles sobre un fondo de croma (pantalla verde), y luego se interpolan todas las imágenes mediante un ordenador trasladándose luego a unos decorados virtuales, creando un efecto que debe verse para creerse.

Con la esperanza de que se siga arriesgando en crear historias y conceptos más innovadores, me despido desde esta última fila, deseoso de que pongan en marcha, de una vez, el tan agradecido aire acondiconado.

NOTICIAS BREVES

Vuelven los corderos de Clarice.

Dino De Laurentiis está llegando a un acuerdo con *Universal* para adquirir los derechos de *Hannibal*, la continuación de la magnífica película *El silencio de los corderos*. De conseguirlo aún tendrán que convencer a Anthony Hopkins (insustituible) y a Jodie Foster, que volverían a interpretar a Hannibal "el caníbal", y a Clarice respectivamente.

Bruce Willis no salva al mundo.

Dos nuevas películas de este popular actor aparecen en el horizonte cinematográfico: *The sixth sense* (El sexto sentido), donde interpreta a un psicólogo infantil que trata a un niño que dice tener contacto con el más allá y *Ace in the hole*, película de acción, más en su línea, en la que se pone en la piel de un ex - convicto que recibe amenazas de los dueños de un casino en Las Vegas.

¿Sigourney Weaver en... una comedia espacial?

Con ganas de reírse de sus aventuras alienígenas,Sigourney Weaver interpreta a la actriz de una serie de TV que es secuestrada junto a sus compañeros por unos extraterrestres, para que les ayuden a salvar su planeta. El título de tan atrevida historia es *Galaxy Quest* y produce *DreamWorks*.



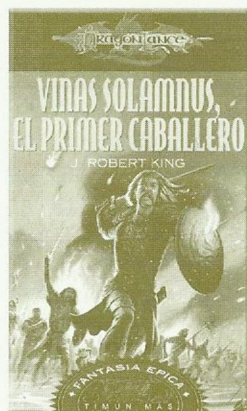
ÉRASE UNA VEZ...
NOVEDADES

Texto: Robert Franco

Bienvenidos de nuevo a esta/ vuestra sección de libros. De entrada, muchísimas gracias a todos aquellos que por carta o emilio nos habéis escrito y particularmente a aquellos que habéis opinado sobre esta sección. Eso quiere decir que os la habéis leído. Guai. En general os habéis quejado de falta de actualidad en la sección. Tenéis razón. Pero la sección esta en rodaje y aún no puede tomar velocidad de crucero. De todas maneras, en este número empezamos comentando algunas de las novedades de *Timún Mas*. En cuanto a los libros «antiguos» que os comento, ya sé que algunos pueden resultar difíciles de conseguir pero, creedme, merece la pena intentarlo. Sin que se enfade vuestro librero favorito, os recomiendo que no perdáis la buena costumbre de ir a los mercados de libros de segunda mano, rastros, ... y veréis como allí se encuentran muchas cosas.

NOVEDADES

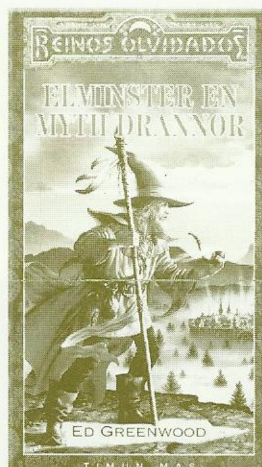
TIMUN MAS



Vinas Solamnus, El Primer Caballero.

Autor: J.Robert King.

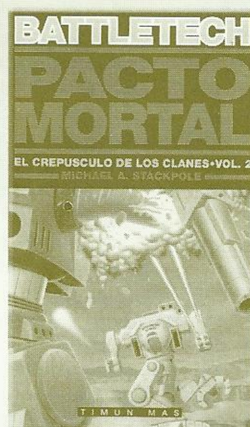
Nuevo libro de la saga *Dragonlance* que narra la juventud del fundador de los Caballeros de Solamnia, que ha tenido miembros tan ilustres como Sturm, de la Compañía de la Lanza, o Huma, el Héroe de la Lanza. Los que conocéis la saga *Dragonlance*, ya os habréis percatado que dentro de la calidad a la que nos tienen acostumbrados, el nivel de los libros es muy variado. Para mí, este es de los regulares. Hay momentos en que parece que estemos leyendo una novela de caballería *readaptada* para la saga de *Dragonlance*, pero no concebida originalmente para ella. La novela explica el nacimiento de la nación de Solamnia y de su orden de caballería, pero estas dos cuestiones son muy tangenciales y son tratadas de una manera muy superficial. En el universo *Dragonlance*, los Caballeros de Solamnia, tienen un papel muy importante y la historia de su aparición debería haberse tratado más ampliamente. Es más, a mi juicio, la historia personal de Vinas Solamunus aquí explicada, su personalidad, sus motivaciones, no me cuadran con las referencias a este personaje que se hacen desde otras novelas de la saga. La lectura del libro no se hace pesada porque está bastante bien escrito, aunque no tan bien traducido (¿alguien sabe lo que es un lich?). El autor se recrea en demasía en los pasajes sangrientos, de los que hay un exceso sin que vengan mucho a cuento. Y para acabar, faltan muchas referencias al universo *Dragonlance*: las tres lunas (Solinari, Nuitari, Lunitari), las constelaciones... Si no recuerdo mal, solamente hay referencias a un dios, Paladine, y en Krynn hay veintiún dioses. En fin, sin ser un libro malo, no le podemos dar una gran puntuación. Porque además de todo lo dicho, y esto es muy personal, su lectura no me ha resultado cautivadora y no me ha atrapado en absoluto.



Elminister en Myth Drannor

Autor: Ed Greenwood

Un nuevo capítulo de los Reinos Olvidados, dedicado a la magia. Mientras las Tierras Centrales están pobladas por bárbaros, maléficos dragones surcan los cielos y el pueblo elfo está más cerrado en si mismo que nunca, llega el momento de la gran ciudad élfica de Cormanthor, donde reina Eltargrim. Conducido hasta ella, Elminister vivió ahí doce años, estudió con magos poderosos y aprendió a convivir con la magia. Quedó registrado en las crónicas que, cuando se conjuró el Mythal y Cormanthor se convirtió en Myth Drannor, Elminister fue uno de los artífices de esa poderosa magia

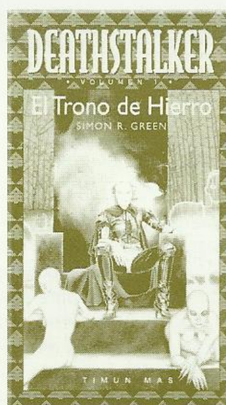


Battletech. Pacto Mortal.

El Crepúsculo de los Dioses. Vol. 2

Escrito por Michael A.Stackpole.

Nuevo episodio de la pugna entre los Estados Sucesores y los Clanes. Los primeros intentan resucitar la mítica Liga Estelar, uniendo los ejércitos de BattleMechs de todos los Estados Sucesores bajo el mando de Victor Steiner-Davion. Mientras, la hermana de Victor, Katrina Steiner, prepara un maligno plan para conseguir sus propios objetivos, que están más cerca de la Esfera Interior.

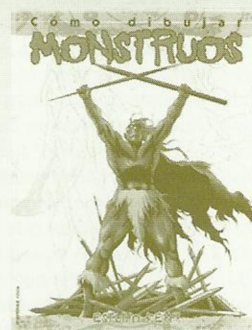


Deathstalker. El Trono de Hierro

Escrito por Simón R.Green

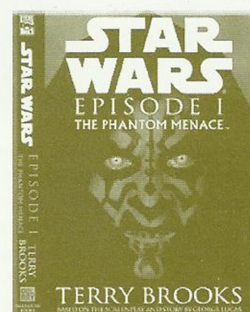
Primera entrega de una saga galáctica. La Emperatriz Lionstone XIV, tiraniza bajo su yugo a débiles y poderosos a lo largo y ancho de su imperio galáctico. El líder de un Clan, Owen Deathstalker, a cuya cabeza ha puesto precio su majestad Imperial, huye a Mitsport, planeta fuera de la ley. Allí reúne a un grupo de personas que representará una amenaza real apara el Trono de Hierro. El grupo lo compone un proscrito hombre de Haden, una pirata, una cazarrecompensas y un héroe de la rebelión. Todos ellos ayudaran a Owen Deathstalker a cumplir con su destino.

MARTÍNEZ ROCA

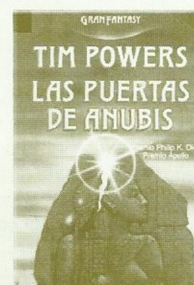


Ediciones Martínez Roca, nos presenta *Cómo dibujar monstruos*, un interesante libro de 160 pág. En el que podrás encontrar, a parte de originales de auténticos monstruos del dibujo, los diferentes pasos necesarios para realizarlos. Los dibujos pertenecen al *Estudio Fénix*, y saldrá a la venta con un precio de 2.500 ptas.

Y también, MR, será la encargada de las nuevas novelas de Star Wars. En este, su primer libro *la Amenaza Fantasma*, el autor Terry Brooks recrea el universo de la película homónima.



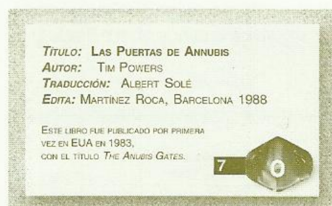
RECOMIENDO



Un cóctel redondo

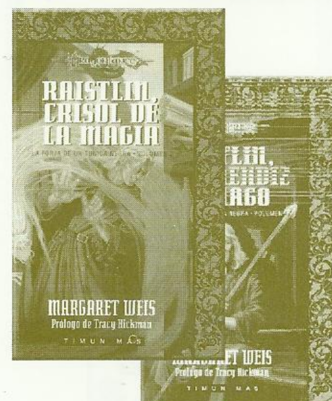
Las Puertas de Anubis, novela galardonada con los premios Philip K. Dick (1984) y Apollo (1997), de ciencia-ficción y fantasía, es una de aquellas obras que es difícil encontrar a alguien que la haya leído y no le haya gustado. Por cierto que creo que todas las obras con el premio Philip K. Dick que he leído las he encontrado francamente buenas. La obra conju

ga sabiamente rasgos de novela de fantasía con los de la novela histórica, todo ello jugando con el tiempo. No es fácil jugar con el tiempo y conservar la coherencia y el autor, Tim Powers, lo consigue con maestría. Repleta de aventuras y sorpresas, su lectura no puede ser más amena, ya que esta escrita a un ritmo trepidante. El protagonista, un profesor universitario viaja desde la época actual hasta la Inglaterra de 1810 y se enfrenta a un sinfín de enemigos, desde un sacerdote egipcio de la época faraónica a hombres-lobo. También viajará a 1684 y a épocas y lugares que os sorprenderán. Ya os he dicho que el juego narrativo al respecto del tiempo y los viajes a través de él están muy bien resueltos, pero es que además es una de aquellas novelas en las que todo encaja como un gran puzzle sideral (Gran Wyoming dixit) y claro, deja, tras la lectura, un gran sabor de boca y aquella extraña melancolía porque ya se ha acabado y te gustaría que hubiera más. No os puedo concretar más, para no fastidiar la lectura, pero ya veréis como si lo leéis estaréis de acuerdo con lo del gran puzzle sideral.


TÍTULO: LAS PUERTAS DE ANNUBIS
AUTOR: TIM POWERS
TRADUCCIÓN: ALBERT SOLÉ
EDITA: MARTÍNEZ ROCA, BARCELONA 1988

ESTE LIBRO FUE PUBLICADO POR PRIMERA VEZ EN EUA EN 1983, CON EL TITULO *THE ANUBIS GATES*.

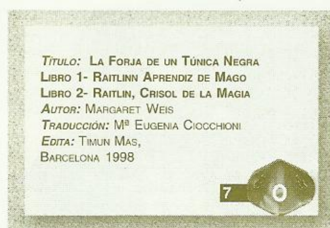
7



La Forja de un Túnica Negra

Libro 1- Raitlinn Aprendiz de Mago
Libro 2- Raitlin, Crisol de la Magia

Al final, Raistlin será el personaje de la saga *Dragonlance* que mejor vamos a conocer. No en vano es, a mi juicio, el personaje más complejo y carismático del universo de Krynn, y tal vez el que más ha evolucionado (no solamente en poder). En esta mini-saga damos un paseo desde la infancia del mago hasta las pruebas en la Torre de Alta Hechicería de Wayreth (uno de los secretos mejor guardados de las *Dragonlance*) y ya he perdido la cuenta de los libros en que hemos ido conociendo la trayectoria del mago cuyas pupilas se convirtieron en relojes de arena, una maldición que le condenaba a apreciar solamente la decadencia de cuanto le rodeaba. De hecho, en la saga *Dragonlance* hay libros bastante independientes, otros de relleno, y algunos muy importantes para comprender este universo. Estos son de los últimos, la infancia desgraciada de Raistlin, su pasión por la magia, el amor-odio hacia su gemelo, la relación con su hermanastra Kititiara, las pruebas,..., todo ello son claves que ayudan a explicar momentos, personajes,... de los libros originales. Es como el *Episode I* de *Star Wars*. No en vano estos libros están auspiciados y prologados por Tracy Hickman. Aunque los libros hacen referencia a Raistlin Majere, su hermano, el grandullón Caramon, ejerce un gran protagonismo y evidencía su influencia en la formación del carácter introspectivo de, a estas alturas, nuestro nigromante.


TÍTULO: LA FORJA DE UN TÚNICA NEGRA
LIBRO 1- RAITLINN APRENDIZ DE MAGO
LIBRO 2- RAITLIN, CRISOL DE LA MAGIA
AUTOR: MARGARET WEIS
TRADUCCIÓN: Mª EUGENIA CIOCCHIONI
EDITA: TIMUN MAS,
BARCELONA 1998

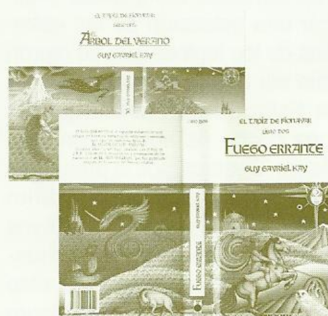
7

El Tapiz de Fionovar

un "pathwork" bien tejido
El Arbol del Viento
Fuego Errante
Sendero de Tinieblas



Esta es una obra, publicitada como un «nuevo *Señor de los Anillos*» (lo cual le viene un poco grande, para ser honestos), de aquellas cuya lectura te hace disfrutar especialmente. Está bien escrita y bien traducida, bien compuesta, muy bien narrada. Y está hecha de retales. Los retales son: un poco de *Dragones y Mazmorras*, un poco de *El Señor de Los Anillos* (sobre todo en cuanto a razas, monstruos), algo de Enyd Bliton (si, hombre, si, *Los Cinco*), bastante de leyendas artúricas y mucho de novela de caballerías, mucha mística al estilo de *Dune* (el rollo de las Bene Gesserit). También aprovecha leyendas y costumbres de las tribus indias de las praderas americanas. Pero todo ello ésta tejido con maestría y el resultado es una novela que vale la pena. Y hay una cosa que no he leído en otras partes (tal vez no es un retal, es el hilo que los une) y es el tratamiento de la magia. Bastante trabajado y original.



Seguramente el hecho de que en la contraportada te lo vendan como una obra que sigue la trayectoria épica del *SdlA*, se deba a que el autor, Guy Gavriel Kay, trabajó con el hijo de J.R.R.Tolkien en la preparación del *Silmarilion*. Tengo la impresión de que el autor tan solo quería escribir una novela entretenida, intensa y bien hecha. Y eso es lo que consigue. Estoy seguro que a lectores muy puristas, estas novelas "patchwork" les desagradan, y por tanto esta crítica les servirá para ahorrarse la lectura. Pero, en el fondo, es como si renunciarás a leer Mortadelos porque son poco serios y restringieras tu ámbito de lectura de cómics a, digamos Bilal (ojo, que a mí me gusta mucho Bilal). Por lo tanto, os recomiendo su lectura.


TÍTULO: EL TAPIZ DE FIONOVAR...
AUTOR: GUY GAVRIEL KAY
TRADUCCIÓN: TEÓFILO DE LOZOYA
EDITA: TIMUN MAS, BARCELONA, 1989

ESTOS TRES LIBROS FUERON PUBLICADOS POR PRIMERA VEZ EN EUA ENTRE 1985 Y 1986, CON LOS TÍTULOS DE THE SUMMER TREE, THE WANDERING FIRE Y THE DARKEST ROAD.

7

ERASE UNA VEZ...





VIÑETAS

XVII SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

Texto: Alex Vila
Fotos: Iván Cañizares, y Cedidas por Ficomic

Entrega 17

Ni más ni menos que 17 años celebrando Salón del Cómic. Todo un reto que, año tras año nos va sorprendiendo, eso sí siempre de forma agradable. El mundo del cómic tiene cuerda para largo, sobre todo a la hora de montar una feria sobre él, pero la profesionalidad con la que organiza *Ficomic* consigue que este certamen aún teniendo 16 ediciones detrás suyo no caiga en lo monótono. La prueba más clara de esto es que año tras año la legión de asistentes consigue superar en número a la del año anterior y que algunos autores extranjeros, incluso los yanquis, consideren un honor la invitación a este certamen para los amantes de las viñetas.

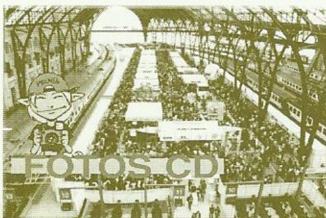
La exposición central del Salón estaba dedicada a la obra de Víctor Mora, guionista nacional autor de trabajos como: *El Capitán Trueno, Jabato, El Corsario de Hierro* y *El Cosaco Verde*. Lógicamente no se expusieron los guiones si no las ilustraciones de estas obras cedidas por autores como: Ambrós, Bernal, Carrión, Costa, Cuyás, Darnís, Díaz, Fuentes Man, Osete, Torregosa, y Úbeda, que de esta forma también rindieron su peculiar homenaje al guionista de los sueños de varias generaciones en nuestro país.

Dentro de las novedades se hace complicado destacar alguna en concreto y es que había muchas y muy buenas. Pero aún y a riesgo de equivocarnos, os hemos seleccionado unas cuantas a ver que os parecen.



Además de novedades y exposiciones una de las actividades que caracterizan el Salón del Cómic son sus mesas redondas. En esta edición del salón, la más cercana a nuetro mundillo, trató la expansión del universo Fanhunter. En ella estuvieron presente Jesús Cuadrado, Alejo Cuervo, Roke González, Alejandro Martínez, Cels Piñol y David Ramírez como contertulios y Antoni Guiral como moderador Otros de los temas a debatir a lo largo de los tres días fueron, ilustraciones humoristicas, el humor crítico, la continuidad de Marvel Cómics o el pasado, presente y futuro de los cómics en nuestro país.

Otro de los puntos fuertes del certamen son las visitas de autores consagrados. Resulta, nuevamente, complicado realizar una selección de las estrellas de los lapices que se dieron cita allí (había más estrellas en la Estación de Francia que en una noche de agosto con luna llena). Destacamos la presencia de Roke González, Julio Daspastoras y Albert Monteyns (ambós colaboradores habituales de la anterior etapa de esta revista), Oscar Nebreda, Mauro Entrialgo o Sergio Aragonés... entre muchos otros.



De entre todos ellos nos gustaría destacar a uno de esos jovenes valores que día a día va dejando el título de promesa para convertirse en una realidad. Un autor con el que esta casa lleva trabajando desde hace un par de años, y que en el Salón del Cómic también tubo su merecidísimo momento de glória, os hablamos de Manolo Carot (MAN), portadista de esta fabulosa publicación que ahora mismo estás leyendo.

El año que viene más. Tened paciencia.



STRANGERS IN PARADISE

Sexta entrega de las aventuras y, como no, más problemas de Catchoo y su amiga. Actitudes raciales, ataques de locura pasional y las diferentes reacciones de dos amigas que lo máximo que tienen es la una a la otra. Situaciones de la vida cotidiana resueltas de una forma bastante anormal. Una obra original con toques un tanto lésbicos.

Título: **Strangers in the Paradise , Nº6**
Autor: Terry more
Nº de Pág.: 24
Edita: Dude Cómic
Precio: 250 ptas.





BLACK JACK

Nueva entrega del cirujano imposible. Nadie se atreve a hacer las operaciones que Black Jack acepta, y no sólo por su dificultad si no por su inverosimilitud. La obra es de uno de los "papis" del cómic japonés y en esta edición del Salón del Cómic, vio su salida al mercado en formato de vídeo bajo la licencia de *Manga Films*. Dibujos típicos del inicio Manga, contrastado con ilustraciones prácticamente fotográficas de las operaciones y un elaboradísimo guión son los principales reclamos que nos ofrece Black Jack.

Título: **Black Jack, Nº 6**
Autor: Osamu 'Tezuka
Nº de Pág.: 140
Edita : Ediciones Glénat
Precio: 1.200 ptas.



TATO



Recopilatorio de las historietas, extraídas de El Jueves, *Tato: Con moto y sin contrato*. Una obra en la que su autor, el genial Albert Monteys (mucho ha llovido desde que nos deleitaba con sus maravillosos cómics en la anterior etapa de LIDER), reivindica de forma divertidísima todas las trabas con las que se encuentra la juventud a la hora de encontrar trabajo, de evolucionar dentro de este y como no de mantenerlo. Para aquellos que todavía no conocen este cómic, desde aquí os lo recomendamos.

Título: **Tato**
Guión: Jordi Benet
Dibujo: Albert Monteys
Nº de Pág.: 64
Edita: Ediciones El Jueves
Precio: 450 ptas.



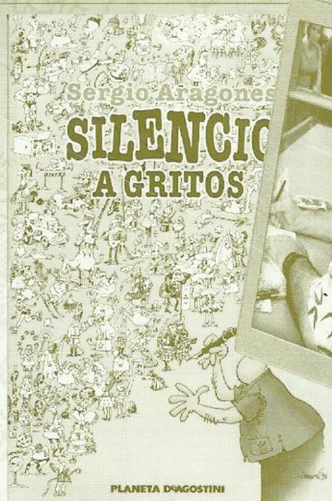
ALTER ROLLO 2



Por fin llega la segunda entrega de Alter Rollo. Un trabajo que podríamos resumir con la palabra "polémico". Recordaros que incluso su autor tuvo algún que otro problema con la puritana ley italiana, que consideraba el trabajo de Mauro Entrialgo como un producto nocivo para la salud mental del lector hasta el punto de llegar a prohibir su venta. Sin duda Alter Rollo, es una forma extraña de ver el mundo que tenemos alrededor, pero no es necesario llegar a según que extremos.

Título: **Alter Rollo 2**
Guión y dibujo: Mauro Entrialgo
Nº de Pág.: 40
Edita: La Factoría de Ideas
Precio: 995 ptas.





Sergio Aragonés en el XVII Salón del ...

SERGIO ARAGONÉS: SILENCIO A GRITOS

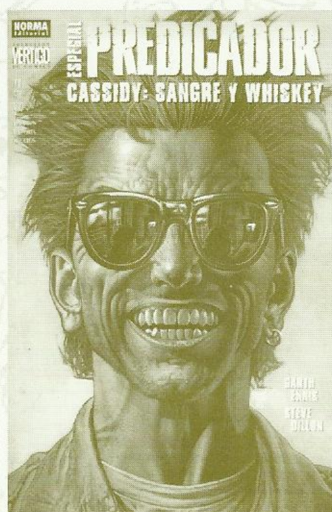
En esta vida resulta complicado hacer reír a la gente. Para conseguirlo podemos utilizar palabras, mímica o incluso los más virtuosos pueden llegar contagiar su buen humor a través de viñetas, con cómicas ilustraciones o hilantes guiones.

Eso sí, para beneficio de todos, de vez en cuando surge algún genio que tan sólo con su lápiz y sin mediar palabra alguna, consiguen que el hecho de pasar las hojas se convierta con total seguridad en pasar de carcajada a carcajada.

Este es el caso de Sergio Aragonés, todo un profesional de este mundillo de los lápices, padre del mítico *Groo* y uno de los máximos exponentes del humor visual e inteligente. En este recopilatorio de historias breves mudas el Sr. Aragonés nos demuestra de lo que ha sido capaz de realizar a lo largo de su dilatada carrera. Consigue plasmar con sus dibujos un humor fresco y atípico sin grandes alardes en su concepción y donde prima el sentido del humor. Como el mismo definió en el *Washington Times*, estamos ante una obra "parca en palabras pero abundante en carcajadas..."

TÍTULO: SILENCIO A GRITOS
GUIÓN Y DIBUJO: SERGIO ARAGONÉS
EDITA: PLANETA DE AGOSTINI
Nº DE PÁG.: 120
PRECIO: 895 PTAS.





CASSIDY: SANGRE Y WHISKEY

Vaya vida la de Cassidy. Alcohol, nicotina, mujeres y todos los vicios (o casi todos), que se os puedan pasar por la cabeza, nuestro protagonista los lleva a cabo con la misma naturalidad con la que respira. Sin duda el personaje central de esta historia no lleva una vida demasiado sana, es más si no fuera por que falleció hace unos setenta y cinco años, su estilo de vida y su enorme potencial para meterse en líos habrían acabado con él. Y es que a esa interminable lista de costumbres poco sanas hay que unirle la de chupa sangres, ya que Cassidy es un vampiro.

Cassidy: Sangre y Whiskey, es un especial de Garth Ennis (guión) y Steve Dillon (dibujo), para la afamada serie *Predicador*. Los seguidores de esta serie seguro que ya conocéis a este vampiro que suele aparecer como acompañante del cura cowboy. Y es que un tipo así, irlandés, mal hablado, bebedor insaciable, adicto al tabaco, a los problemas y a la sangre, claro está se merecía un especial de la casa.

En este especial, Cassidy se desplaza hasta Nueva Orleans siguiendo un instinto que le hace detectar a otro vampiro, el primero con el que se topa tras más de setenta y cinco años. Aunque más que un Señor Vampiro, lo que encuentra allí es un "vampirete de feria". Está más preocupado en la imagen que tiene que ofrecer al curioso circo que tiene como rebaño, que en sobrellevar la vida eterna. Por un lado tenemos a nuestro "prota" que sería lo más cercano al típico tío tirado y quemado de la vida (si es que estuviera vivo) y por otro a un ser que parece sacado del manual del perfecto patán, amante del pseudo arte, la verborrea y la fachada al exterior.

Una trabajo muy bien realizado en todos sus aspectos; el guión de Garth Ennis es sarcasmo en estado puro, la calidad gráfica de Steve Dillon es admirable y James Sinclair dándole color la verdad es que no desentona ante tanto talento.

Tan sólo un pequeño inconveniente o descuido, en algún sitio tendría que advertir que no es apto para los jugadores de *Vampiro* (JdR) ya que algunos podrían llegar a sentirse identificados con el "tonto" de la historia. Y es que como diría Cassidy: Al que no le guste que se joda

TÍTULO: ESPECIAL PREDICADOR.
CASSIDY: SANGRE Y WHISKEY
GUIÓN: GARTH ENNIS
DIBUJO: STEVE DILLON
EDITA: NORMA
COLECCIÓN: VÉRTIGO
Nº DE PÁG.: 24 (COLOR)
PRECIO: 750 PTAS.



SEXY DREAMS PIN-UPS



Carlos Díez, alabado portadista de un sinfín de publicaciones, decidió sorprendernos a todos con la exposición de "chicas para colgar" o *Pin-ups* que preparó para la Expocómic 99 de Madrid.

El término Pin-Up procede de la década de los 40/50 y era con el que se denominaba a los dibujos de chicas que la mayoría de soldados americanos tenían colgados de sus taquillas durante el transcurso de la segunda guerra mundial. Unos dibujos, que sin llegar a lo obsceno y sin mostrar nada más allá de lo permitido, levantan ligeras sonrisas, mayoritariamente entre el público masculino.

Con esa idea fueron creados en lo 40 y ese ha sido el principal objetivo de Carlos Diez. Una peculiaridad respecto a los originales americanos, en los que normalmente la retratada solía ser una muchacha anónima o inexistente, es que en esta colección los rostros que veremos nos resultaran familiares. Partiendo de los originales y modificando anatomía y rostro, el autor nos acerca a las mujeres más bellas de la actualidad: Inma del Moral, Cameron Díaz o Marlene Morreau, son algunas de las retratadas.

Se trata de una obra que consigue combinar perfectamente el tipo de dibujo de los 40 y que gracias a las modelos, de lujo, aporta un toque moderno e innovador. Y es que las referencias del autor son toda una garantía ya que ha publicado en *Kiss Comix* (edición española y francesa), *Blue Funny* (Dinamarca), *Heavy Metal* (USA) o *Penthouse Comix* de *Norma*, entre otras muchas cosas.

Para los que, no hayan tenido la suerte de poder disfrutar de estos dibujos y si se dan un poco de prisa, la exposición se mantendrá durante unos días en la Sala Barbú, Calle Santiago nº 3 (Madrid).



La Armadura del Samurai

1500-1700 d.C.

Cuernos ornamentales
Kuwagata

Casco
Hachi

Cuerda de Arco
Tsuru

Flechas
Ya

Arco
Yumi

Máscara
Mempo

Protector de Cuellos
Shikord

Protección de hombro
Sode

Protector del pecho
Nodowa

Brazales
Kote

Espada corta
Wakizashi

Espada Larga
Katana

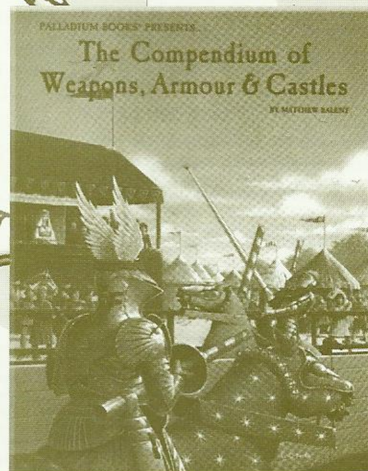
Faldones
Haidate

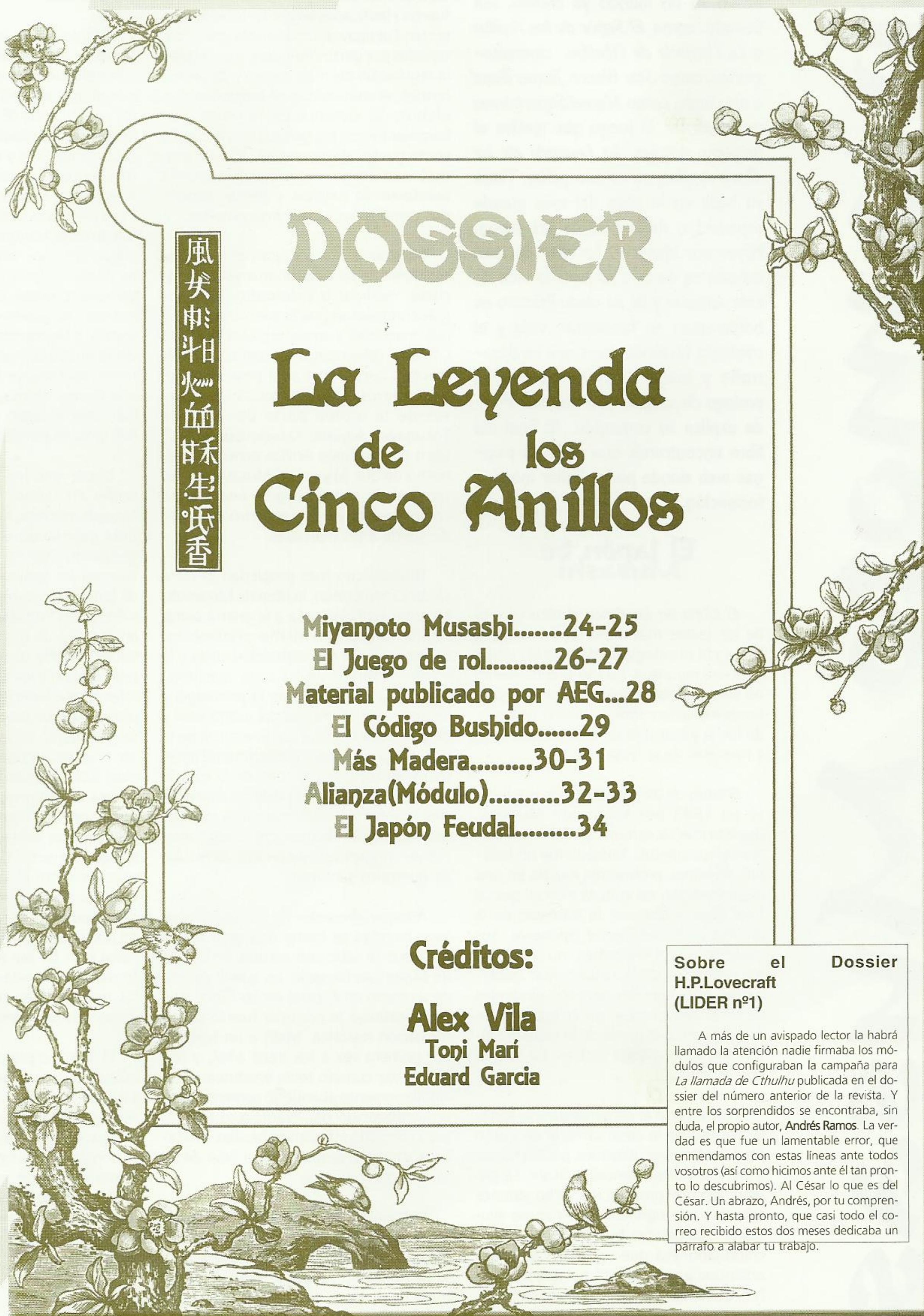
Grebas
Suneate

Sandalias
Waraji

K. SIMBIEDA - 89

Ilustración extraida de «The Compendium of Weapons, Armour & Castles», publicado por Palladium Books en 1989.





DOSSIER

La Leyenda de los Cinco Anillos

Créditos:

Alex Vila
Toni Marí
Eduard Garcia

Sobre el Dossier H.P.Lovecraft (LIDER nº1)

A más de un avispado lector la habrá llamado la atención nadie firmaba los módulos que configuraban la campaña para *La llamada de Cthulhu* publicada en el dossier del número anterior de la revista. Y entre los sorprendidos se encontraba, sin duda, el propio autor, **Andrés Ramos**. La verdad es que fue un lamentable error, que enmendamos con estas líneas ante todos vosotros (así como hicimos ante él tan pronto lo descubrimos). Al César lo que es del César. Un abrazo, Andrés, por tu comprensión. Y hasta pronto, que casi todo el correo recibido estos dos meses dedicaba un párrafo a alabar tu trabajo.



La Leyenda de los Cinco Anillos

Texto: Toni Marí

La mayoría de los juegos de rol se basan en un mundo ya creado, sea literario, como *El Señor de los Anillos* o *La Llamada de Cthulhu*, cinematográfico, como *Star Wars* o *James Bond* o del cómic, como *Marvel Superhéroes* o *Fanhunter*. El juego que motiva el presente dossier, *La Leyenda de los Cinco Anillos*, no es excepción. Tiene su base en la obra del más grande espadachín de la historia del Japón, Miyamoto Musashi. La idea de este articulo es daros a conocer la vida de este samurai y de su obra. Primero os hablaremos su fascinante vida y el contexto histórico en el que se desarrolla y luego os transcribimos él prologo de su libro y un capítulo donde explica su contenido. Al final del libro encontraréis una serie de paginas web donde poder hallar más información.

El Japón de Musashi

El Libro de los Cinco Anillos es uno de los textos más importantes sobre la lucha y la estrategia surgido de la cultura guerrera japonesa. Escrito originalmente no sólo para los hombres de armas, pretende explícitamente simbolizar procesos de lucha y maestría en todos los campos e intereses de la vida.

El Libro de los Cinco Anillos fue escrito en 1643 por Miyamoto Musashi, duelista invicto, samurai sin señor y maestro independiente. Musashi fue un hombre de armas profesional nacido en una larga tradición de cultura marcial que al final llegó a dominar la totalidad de la política y de la sociedad japonesas. Sus intuiciones son relevantes, no sólo para los miembros de la casta militar gobernante, sino también para los dirigentes de otras profesiones, así como para las personas en búsqueda de la maestría individual en cualquier camino de la vida que escojan.

Puede verse el surgimiento y el fortalecimiento de la clase samurai en Japón en dos términos utilizados para referirse a sus miembros: samurai y bushi. La palabra samurai procede del verbo japonés saburau, que significa "servir como ayudante". La palabra bushi es una palabra chino-japonesa que significa "pequeña aristocracia armada". La palabra samurai fue utilizada por otras clases sociales, mientras que los guerreros se denominaban a sí mismos mediante el término más digno bushi.

El Japón de la era Tokugawa fue dividido en más de doscientas baronías, que fueron clasificadas según su relación con el clan Tokugawa. Los barones eran controlados por ciertos métodos, que incluían la regulación del matrimonio y de las herencias, el intercambio de territorios y un elaborado sistema de rehenes. Las baronías fueron obligadas a minimizar sus contingentes de guerreros, lo cual produjo que un gran número de samuráis quedasen sin empleo, y fueron conocidos como ronin, u hombres errantes.

Muchos de los samuráis privados de sus derechos se hicieron maestros de escuela, médicos o sacerdotes. Algunos más continuaron practicando las tradiciones marciales y enseñándolas a otros. Otros se convirtieron en bandidos y criminales, hasta llegar a ser posteriormente uno de los problemas sociales más graves de la última parte del periodo Tokugawa. Algunas características de El Libro de los Cinco Anillos provienen del hecho de que Miyamoto Musashi fue un samurai sin señor y siguió una carrera como duelista y como maestro independiente de artes marciales.

Titulado con más propiedad *El Libro de las Cinco Esferas*, la obra de Miyamoto Musashi está dedicada a la guerra como una empresa puramente pragmática. Musashi censura la teatralidad vacía y la comercialización de las artes marciales, centrando la atención en la psicología y los movimientos físicos del asalto letal y de la victoria decisiva como esencia de la guerra. Su enfoque científicamente agresivo y absolutamente rudo de la ciencia militar, aunque no es universal entre los practicantes de artes marciales japonesas, representa una caracterización altamente concentrada de un tipo particular de guerreros samurais.

Aunque alrededor de sus espectaculares hazañas se formó una gran leyenda, poco se sabe con certeza de la vida de Miyamoto Musashi. Lo que él cuenta de sí mismo en *El Libro de los Cinco Anillos* constituye la principal fuente de información histórica. Mató a un hombre por primera vez a los trece años, y por última vez cuando tenía veintinueve. En algún momento abandonó aparentemente la utilización del "verdadero sable", pero continuó infligiendo heridas mortales a sus adversarios hasta el final de su carrera guerrera.

Musashi pasó las tres últimas décadas de su vida perfeccionando y enseñando su ciencia militar. Se dice que nunca se peinó, tomó un baño, se casó, construyó una casa ni crió ningún hijo. Aunque también se instruyó en las artes marciales, como recomienda hacer a todo el mundo, el mismo Musashi siguió básicamente un camino ascético de guerrero hasta el final.

Nacido en la lucha, educado en el combate mortal, testigo en definitiva de una transición hacia una política de tiempos de paz en una escala sin precedentes en la historia de su nación, Miyamoto Musashi abandonó una vida ordinaria para ejemplificar y transmitir los elementos esenciales de las antiguas tradiciones marciales y estratégicas. El primero de estos principios básicos es mantenerse internamente tranquilo y claro, incluso en medio del caos violento; el segundo es no olvidar la posibilidad del desorden en tiempos de orden. Como guerrero de dos mundos muy diferentes, un mundo de guerra y un mundo de paz, Musashi se vio obligado a practicar ambos aspectos fundamentales de la vía del guerrero de una forma intensa, añadiendo a su trabajo una decisión y una velocidad que difícilmente pueden ser superadas.

Desde que los samuráis tomaron el poder en Japón, siglos antes de que Musashi naciera, los budistas habían estado intentando civilizar y educar a los guerreros. Esto no significa que la casta samurai en general lograra ser imbuída de la iluminación budista, o ni tan siquiera del espíritu budista. Una de las principales razones de esto fue que los budistas habían estado ocupados, no sólo intentado civilizar a los samurais, sino también intentando clarificarse y solventar sus propias contradicciones. El budismo estaba muy ocupado en las tareas de enterrar a los muertos, acoger y educar a los muchos niños huérfanos producidos por la guerra, la pobreza, o que eran abandonados por ser hijos ilegítimos, y en dar refugio a las viudas abandonadas o que sufrían abusos. En consecuencia, en la relación entre el zen y los samuráis, el maestro no se dejaba llevar por el nivel del estudiante. Si, como ha sido sugerido por algunos apologistas, las artes marciales han de ser consideradas como la forma más elevada de estudio en Japón, los maestros zen habrían sido los estudiantes de los guerreros, y no al revés.

El dominio prolongado del Japón por la casta guerrera fue una anomalía en los asuntos humanos, como queda reflejado por su discordancia con los ideales nativos japoneses y en general con las ideas sociopolíticas de Extremo Oriente. Por la forma en que se estableció el gobierno militar por medio de la fuerza, éste quedó destinado a adecuar los ideales sociales y filosóficos tradicionales que decía profesar.

Miyamoto Musashi

Miyamoto Musashi datos biográficos

Nació en el año 1584, en el pueblo de Miyamoto, en la provincia de Mimasaka. Esta se encuentra en la isla más meridional del antiguo Japón, la isla de Kyushu. Su nombre completo era Shinmen Musashi No Kami Fujiwara No Genshin. A la edad de siete años se queda huérfano y su tío se hace cargo de su educación, instruyéndole en las bases del Kendo.



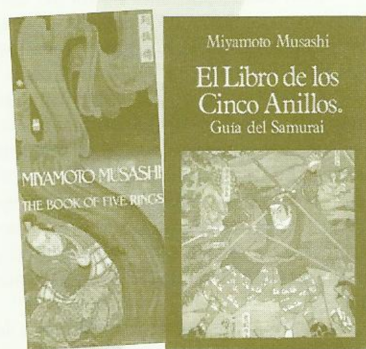
Varias características básicas en su personalidad y su vida se apuntan ya por estas fechas. A raíz de una viruela mal cuidada su cara se cubre con varias cicatrices, sobre todo en la zona del cráneo, lo que no le permitie llevar el corte de pelo correcto para un samurai. Una renuncia al aseo personal le hace ser "apartado" de la sociedad de su alrededor, empezando un alejamiento de la vida social. En una sociedad donde la apariencia marcaba el origen, Miyamoto se empezaba a desmarcar como un "ronin".

Era un niño agresivo, de fuerte voluntad y gran fuerza física. A la edad de 13 años realizó su primer combate, en el transcurso del cual mató a un célebre espadachín llamado Arima Kibei . A la edad de 21 años emprende la carrera de samurai errante buscando la formación en el arte de la espada. Se ofrece como samurai a diferentes señores y utiliza el arte de la guerra de la manera más pragmática.

Tal llegó a ser su maestría que en el año 1612 decide no utilizar más las espadas de acero: era completamente invencible. A la edad de 50 años cree que ya ha llegado a comprender todos los principios de la estrategia, lo que le lleva a escribir *El Libro de los Cinco Anillos* en el año 1643.

Miyamoto Musashi muere el 19 de Mayo de 1645.

El Libro de los Cinco Anillos. Prólogo



La ciencia de las artes marciales llamada Escuela Personal de los Dos Cielos es algo que he estado perfeccionando muchos años. Ahora, deseando revelarla en un libro por primera vez, he ascendido al Monte Iwato, en la provincia de Higo, provincia de Kyushu. Inclinándose ante el cielo, venerando a Kanon, me sitúo frente a Buda. Soy Shinmen Musashi no Kami, Fujiwara no Genshin, guerrero nacido en la provincia de Harima, de sesenta años de edad.

He dedicado mi espíritu a la ciencia de las artes marciales desde que era joven, hace mucho tiempo. Tenía trece años cuando tuve mi primer duelo. En aquella ocasión gané a mi adversario, un maestro de artes marciales llamado Arima Kihei, perteneciente a la Nueva Escuela de la Precisión. A los dieciséis años vencí a un poderoso maestro de artes marciales llamado Akiyama, de la provincia de Tajima. Cuando tenía veintiuno, me fui a la capital y conocí a maestros de artes marciales de todo el país. Aunque participé en numerosos duelos, nunca dejé de alcanzar la victoria.

Después viajé de provincia en provincia, encontrando maestros de artes marciales de varias escuelas. Aunque participé en más de sesenta duelos, nunca perdí. Todo ello tuvo lugar entre los trece y veintinueve años.

Cuando cumplí los treinta años y reflexioné sobre mis experiencias, me di cuenta que no había salido victorioso a causa del logro consumado de las artes marciales. Quizá fue porque poseía una capacidad intrínseca para esta ciencia y no me había desviado de los principios naturales. También puede haber sido debido a fallos de las artes marciales de las demás escuelas. En cualquier caso, practiqué a continuación día y noche hasta alcanzar un principio todavía más profundo, y espontáneamente llegué a la ciencia de las artes marciales. Tenía cincuenta años en esa época.

Desde entonces he pasado el tiempo sin tener ninguna ciencia en la que investigar. Confiando en la ventaja de la ciencia militar, tal como la he convertido en la ciencia de todas las artes y técnicas, no tengo maestro en ningún camino.

Ahora, al escribir este libro, no tomo nada de los viejos dichos del budismo ni del confucianismo, y utilizo viejas historias de narraciones militares o sobre la ciencia militar. Teniendo al Cielo y a Kanon como espejos, tomo el pincel y empiezo a escribir, a las cuatro de la madrugada del décimo día del décimo mes, en el año 1643.

El Libro de los Cinco Anillos. Sobre la composición de este libro en cinco manuscritos.

Distinguiendo cinco campos, para explicar sus principios en secciones individuales, he escrito este libro en cinco manuscritos, titulado Tierra, Agua, Fuego, Aire y Vacío.

En el Manuscrito de la Tierra puede encontrarse una descripción de la ciencia de las artes marciales, el análisis de mi propia escuela. La verdadera ciencia no puede alcanzarse simplemente mediante el dominio de la esgrima. Conociendo lo pequeño por medio de lo grande, uno va de lo superficial a lo profundo. Como un camino recto nivela el contorno de la tierra, llamo al primero el Manuscrito de la Tierra.

El segundo es el Manuscrito del Agua. Tomando el agua como punto esencial de referencia, uno hace que la mente sea fluida. El agua se adapta a la forma de la vasija, ya sea cuadrada o redonda; puede ser una gota y también puede ser un océano. El agua tiene el color de un estanque profundo de aguamarina. A causa de la pureza del agua, escribo sobre mi propia escuela en este manuscrito.

Aslcanzar cierto discernimiento sobrè los principios del dominio de la esgrima y, por tanto, poder derrotar a un adversario a voluntad, equivale a ser capaz de derrotar a cualquiera en el mundo. El espíritu de victoria sobre los demás es el mismo, aunque se trate de miles o de decenas de miles de adversarios.

La ciencia militar de los oficiales consiste en construir la amplia escala desde la pequeña escala, lo mismo que se hace con una gran estatua partiendo de un modelo en miniatura. Esos asuntos son imposibles de escribir en detalle; conocer miles de cosas a través de una sola cosa es un principio de la ciencia militar. Escribo sobre mi propia escuela en este Manuscrito del Agua.

El tercero es el Manuscrito del Fuego. En este manuscrito escribo sobre la batalla. El fuego puede ser grande o pequeño, y tiene un sentido de violencia, así pues, en él escribo sobre los asuntos de la batalla. La forma de combatir es la misma, ya se trate de una batalla entre dos individuos o una batalla entre dos ejércitos. Debéis observar reflexivamente, con una conciencia global de toda la escena, así como una atención precisa a los pequeños detalles.

La amplia escala es fácil de ver, la pequeña escala es difícil de ver. Para ser concreto, es imposible invertir la dirección de un gran grupo de personas de una vez, mientras que la pequeña escala es difícil de conocer, porque en el caso de un individuo existe sola una voluntad implicada y pueden hacerse cambios rápidamente. Esto debe de ser considerado cuidadosamente.

Como los asuntos de este Manuscrito del Fuego son cosas que suceden en un instante, en las artes marciales es esencial practicar diariamente para lograr familiarizarse con ellas, tratándolas como asuntos ordinarios, de forma que la mente permanezca inmutable. Escribo sobre la lucha en la batalla en este Manuscrito del Fuego.

El cuarto es el Manuscrito del Aire. La razón por la que llamo a este manuscrito el Manuscrito del Aire es porque no trata de mi propia escuela; es aquí donde escribo sobre las diversas escuelas de las artes marciales que existen en el mundo. En lo que respecta a utilizar la palabra aire, utilizamos esta palabra para simbolizar "estilo" o "manera de ser", al hablar de cosas como el antiguo estilo, el estilo de nuestro tiempo y forma de ser de las diversas cosas; así, aquí escribo definitivamente sobre las técnicas de las diversas escuelas de artes marciales que existen en el mundo. Esto es "aire". A menos que entendáis realmente a los demás, difícilmente podréis alcanzar la comprensión de vosotros mismos.

En la práctica de cada forma de vida y de cualquier trabajo, existe un estado de mente del que se dice que está desviado. Aunque os esforcéis diligentemente en vuestro propio camino día tras día, si vuestro corazón no está de acuerdo con él, aunque penséis que estáis en el buen camino, desde el punto de vista de la justicia y de la verdad, no es un auténtico camino. Si no seguís un auténtico camino hasta el final, una pequeña maldad al principio se convierte en una gran perversión. Reflexionad sobre esto.

No es de extrañar que el mundo considere que las artes marciales consisten sólo en la esgrima. En lo que respecta a los principios y tácticas de las artes marciales, esto no es así en absoluto. Escribo sobre las otras escuelas en este Manuscrito del Aire para dar a conocer al mundo las artes marciales.

En quinto lugar está el Manuscrito del Vacío. La razón de que este manuscrito se titule Vacío es porque, una vez que hablamos de "vacío", ya no podemos definir las profundidades interiores en términos de callejón superficial. Cuando se alcanza un principio, uno se desapega del principio; de esta suerte, posee uno una independencia espontánea en la ciencia de las artes marciales y, de forma natural, logra hacer maravillas: discerniendo el ritmo cuando llega el momento, uno golpea sin pensar y logra resultados de forma natural. En esto consiste toda la vía del vacío. En el Manuscrito del Vacío he escrito sobre la entrada natural en la verdadera vía.



Más información en las siguientes páginas web :
http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/8292/36estrategias/fuego.htm
http://www.geocities.com/Colosseum/Loge/1062/libros/anillos.html.



La Leyenda de los Cinco Anillos



Texto: Alex Vila

Las leyendas de Rokugan (el Japón medieval-fantástico de L5R) dicen que la Tierra y el hombre fueron creados por los dioses Sol y Luna. Luna creyó que sus hijos, cúmulo de virtudes de ambos, serían una amenaza para él mismo y decidió comérselos. La diosa sol consiguió salvar a uno de ellos, Hantei, y esconderlo de la ira (¿o gula?) de su padre mientras le entrenaba en las artes marciales. En el previsible e inevitable conflicto entre padre e hijo, Hantei abrió la panza de su progenitor y los devorados retoños cayeron del cielo a la tierra. Uno de ellos arrastró al propio Hantei en su caída. Ocho de los caídos decidieron tomar a la humanidad bajo su protección, enseñándoles las vías de conducta y a rechazar el mal a cambio de su obediencia. El noveno, Fu Leng, tuvo peor suerte en su aterrizaje y quedó atrapado en el subsuelo. Al puro estilo Bola de Dragón, los ocho hermanos organizaron un torneo para decidir cuál de ellos gobernaría la Tierra. Ganó Hantei, debido a su mayor dominio en las artes marciales. Así pues, fue nombrado emperador. Cada uno de los otros siete fundó un clan para servir al Imperio Esmeralda. El Clan del Cangrejo, basado en la fuerza militar; el Clan del Cráneo, influyente en la corte; el Clan del Dragón, con gran sabiduría en artes marciales; el Clan del León, siempre fiel al emperador; el Clan del Fénix, dedicado al estudio y que cuenta en sus filas con los más insignes magos; el Clan del Escorpión, hábiles intrigantes; y el Clan del Unicornio, exploradores y diestros jinetes. Por si fuera poco, Fu Leng está de nuevo en danza con un montón de criaturas, magia e intenciones tan negras como el agujero donde pasó siglos encerrado. Toma posesión del cuerpo del último emperador e intenta destruir el Imperio desde dentro. En este contexto de intriga y guerra civil entre clanes es donde tiene lugar la acción del juego de rol.

Tras conocer los orígenes de Rokugan, hablemos del sistema de juego. No se trata de un sistema 100% genuino, pero lo que sí hay que reconocer que dentro de la sencillez (que lo convierte en un juego ideal para principiantes), consigue un desarrollo de juego muy rápido y adictivo.

Pero si os parece bien vayamos por partes, esto es lo que encontrareis al abrir *La Leyenda de los Cinco Anillos (JdR)*.

El libro básico está estructurado en cinco grandes capítulos, que representan cada uno de los cinco anillos.

Libro de la Tierra

En él encontramos una exhaustiva descripción de Rokugan, que a excepción de algunos elementos básicamente de mitología, leyendas y situación geográfica, es la historia de Japón. Sus mismas costumbres, estructura política y social, alimentación, tipos de guerreros, códigos éticos, etc. La historia de trasfondo sobre Rokugan consigue dotar al juego de un aire místico que la verdad le va muy bien.

Aparte de meternos en situación y dejarnos bien claro lo que no se debe hacer nunca, para evitar meternos en líos innecesarios. Dentro de este primer anillo de La Tierra, encontramos también un apartado de reglas básicas para que vayamos abriendo boca.

Libro del Agua

Es uno de los mejores capítulos del juego. *La Leyenda de los Cinco Anillos*, es un juego de última generación y siguiendo las tendencias actuales, la ambientación juega un papel primordial en el desarrollo del mismo. Así que en este Anillo del Agua encontraremos las diferentes formas de crear un personaje, siguiendo un sistema más que correcto y, lo más importante, la descripción de cada uno de los clanes (estas páginas a todo color). A continuación os los presentamos de forma breve:

-Clan del Cangrejo: Son los encargados de mantener a raya los continuos intentos de incursión que protagonizan las Hordas Oscuras de Fu Leng. Su ideología es muy sencilla, el que no puede defender su tierra no merece gobernarla.

-Clan del Dragón: Lo único que se sabe a ciencia cierta de este clan es que lo creo un samurai que huía del deshonor por haber renunciado a un combate. Se dice de ellos que sus shugenja (los magos de este mundo) son poderosos pero poco sabios, y que son desconocedores del autentico significado de la magia. Aún y así los Shugenja Dragón son capaces de realizar poderes incomprensibles para el resto de clanes y sus bushi, aparte de ser unos especialistas en la lucha a dos manos, se dice que poseen extraños poderes.

-Clan del Escorpión: Sus rostros están ocultos por máscaras. De esta forma simbolizan perfectamente el poder del clan: "No confíes en mi". Ellos son conocedores de todos y cada uno de los secretos oscuros del resto de clanes. Sus bushi y shugenja no son los más poderosos, ni mucho menos, pero se trata de uno de los clanes más temidos de todo Rokugan. Diríamos que se encargan de la política de pasillo dentro del Imperio.

Son un grave incordio para muchos clanes, que son más aptos en el combate y en el uso de la magia, pero nadie se atreve a declararles la guerra ya que son los únicos poseedores de los Pergaminos Negros, donde están escritas las claves de la victoria que logró derrotar en su día a Fu Leng.

-Clan del Fénix: Decir Fénix es decir shugenja poderoso. Los poderes mágicos fluyen por las venas de los miembros de este clan. En contrapartida, sus bushi son buenos... pero escasos. Es el clan más pacífico de todo Rokugan y no creen tener enemigos, pero en ocasiones su natural aire de prepotencia hace montar en cólera a más de uno, que poco después recuerda el potencial mágico de Fénix y acaba por calmarse. Sus bushi están bajo el control de los auténticos líderes del clan los Cinco Maestros de los Elementos, y se sienten desaprovechados.

-Clan de la Grulla: Se trata de los diplomáticos de Rokugan. Poseen toda la sabiduría de Fénix y nunca han dudado en cruzarse con otros clanes, para absorber sus conocimientos y favores. Paralelamente a este enorme poder político, poseen la mejor "fábrica" de espadachines de todo el Imperio Esmeralda. La escuela Kakita (paradójico nombre) de kenjutsu goza del reconocimiento por parte de todos de ser la mejor escuela de bushis y su acceso sólo se puede hacer por invitación. De todas formas y aunque ellos no lo quieran reconocer, el Clan Dragón les supera en la lucha a dos armas y eso les desconcierta provocando que se tomen con cierto escepticismo este estilo de lucha y lo consideren una barbarie.

-Clan del León: Son el brazo armado dentro del Imperio Esmeralda. Sus samurais están reconocidos como los más temperamentales, a la vez que rápidos y eficaces a la hora de emitir juicios. Poseen a los mejores estrategas y según cuentan un ejercito bajo las ordenes de un León jamás ha conocido la derrota. El punto débil del clan lo representan los shugenja, ya que no están a la altura de lo que se podría llegar a esperar de ellos.

Si no desconfiaran tanto de los Fénix (el cariño es mutuo) y llegarán a unirse a ellos, serían capaces de exterminar el problema que supone la horda oscura de Fu Leng. Pero eso parece más que imposible.

-Clan del Unicornio: Se trata del clan más joven de Rokugan. El último en aparecer pero, gracias a sus veloces caballos, los primeros en llegar a cualquier sitio.

Durante ocho siglos fueron un clan nómada y eso les ha hecho retrasarse, en muchos sentidos, respecto al resto de clanes. Se les considera jóvenes y alocados, pero a la vez se les teme por su impresionante caballería. Dentro del Clan Unicornio el caballo es un ser venerado y está por encima de según que seres humanos.

Los shugenja del clan no están a la altura de la caballería pero tampoco se les debe desestimar ya que poseen un gran potencial, que con el asentamiento que proporciona una vida sedentaria se va desarrollando.

-Los Ronin: Conocidos como hombre errantes o hombres ola, por sus continuas apariciones y desapariciones a lo largo de sus vidas. Se trata de hombres sin clan, por haberlo perdido o por no haberlo tenido nunca. Si queréis saber más sobre ellos, en el artículo sobre el código bushido de este mismo dossier encontrareis toda la in-

formación necesaria para comprenderlos. Aquí solo comentaros, que pueden ser los personajes más interesantes a la hora de interpretar. Son hombres amargados por culpa de sus propios errores y vagan por el mundo, en la mayor parte de los casos en busca de una muerte digna o del culpable, si es que lo hay, de su desgracia.

Libro del Fuego

Todas las reglas que necesites utilizar, o en muchas ocasiones obviar, están aquí. En el Anillo de la Tierra hemos encontrado un resumen de estas reglas, pero en este capítulo comprenderemos por qué *La Leyenda de los Cinco Anillos*, es un juego ideal para iniciarse en los juegos de rol que en contrapartida no defraudará ni tan siquiera a los más veteranos.

Hay que destacar el sistema de combate que dentro de lo sencillo, rápido y eficaz tiene algún que otro detalle que lo convierte en más que interesante. A todo esto también encontraremos algunos consejillos prácticos para los arbitros, aunque cada "masterillo" tiene su librillo.

Libro del Aire

Pero... ¿a quién adora esta gente? Tranquilo porque después de este capitulo-anillo, sabrás todo sobre el lado más místico de Rokugan. Conocerás la religión, los ancestros, la magia negra, la popular y los límites de esta. Dentro de los hechizos, y como sie esferas se tratará, encontramos divisiones marcadas por los anillos. De esta forma encontramos conjuros básicos, de Tierra, de Agua, de Fuego y de Aire.

El lanzamiento de un conjuro, en función de su potencial mágico o del poder del shugenja, puede resultar agotador. El lanzador primero realiza la parte verbal y somática del conjuro, para después extraer de su interior la energía necesaria para realizarlo propiamente. Después todavía es necesario que controle este fluido energético del que se desprende, porque de lo contrario él mismo o algún ser cercano podría salir seriamente perjudicado.

El sistema de magia es bastante sencillo y claro. El conjuro "X" tiene una dificultad, el mago para realizarlo coge la puntuación que tenga en el anillo de ese conjuro y lanza un dado por nivel del anillo sumándole su rango de escuela. Igual o superior, prueba superada; inferior, fallo.

Otro detalle para no abusar de la magia es que el shugenja no puede lanzar más conjuros de un anillo que el número que tenga en este, a no ser que repose durante un mínimo de dos horas.

Libro del Vacío

La Leyenda de los Cinco Anillos, es difícil de catalogar dentro de los juegos de rol. Estaría dentro de los clásicos de espada y brujería, pero su ambientación lo hace un poco complicado para empezar a jugar sin ayudas. Pues bien, tranquilos: dentro de este libro está todo lo necesario para realizar las primeras sesiones de juego.

Para los más curtidos el principio de este capitulo es prácticamente obviable. Más adelante presenta las principales personalidades de Rokugan (con el retrato procedente del juego de cartas) e introduce (muy brevemente) a los ninjas. Es interesante y recomendable mirarse también el bestiario de criaturas que en él se comprende. El Libro del Vacío incluye una aventura de iniciación (algo por desgracia bastante escaso últimente en los libros de reglas), con unos bonitos mapas lo suficientemente genéricos como para ser reutilizados en posteriores aventuras. Se cierra con la descripción de los lugares significativos de la región destacados en el mapa que aparece en el intrerior de las tapas.

Mi opinión personal

Por fin tenemos en nuestro idioma uno de los juegos que más expectación ha creado en los últimos tiempos entre los aficionados. De entrada es un juego que llega con la vitola de haber sido galardonado como mejor juego del año '98 en los EE.UU.

La Factoría de Ideas, tras anunciar edición en castellano para la anterior campaña de Navidad, lo presentó en el transcurso de las Gen Con el pasado mes de abril. Como todo juego que se precie, este ha levantado pasiones entre sus más acérrimos seguidores y algunas críticas entre sus detractores. Un juego que, mientras para unos rebosa originalidad y frescura, para otros, no aporta nada nuevo dentro de un mercado un tanto estanco en lo que a novedades se refiere.

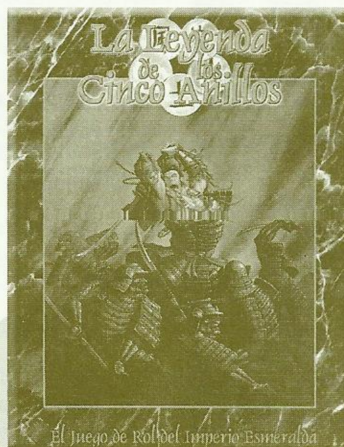
Su elaboración a priori puede resultar un tanto controvertida, ya que se trata del primer juego de rol que está basado en un exitoso juego de cartas. Normalmente estos factores suelen venir invertidos. Sea como sea, bienvenido a este curioso circo de la ludopatía.

Rokugan es la región creada para acoger el afamado Imperio Esmeralda. Un lugar rocoso, con cerca de una treintena de volcanes en continua erupción, infinidad de montañas, ríos y valles. Limitado por montañas al norte, sur y este, es en el oeste donde encontramos el océano y, como no, su puerto. Es precisamente en esta zona donde se encuentran las grandes llanuras y los campos de cultivo. Por lo que a cultura y tradiciones se refiere, Rokugan es un calco del Japón medieval feudal, para los despistados que aún no se habían dado cuenta. Una sociedad con un marcado estilo marcial, donde las traiciones para ostentar el poder están al orden del día.

Parecía necesario que alguien creara un juego que fuera capaz de saciar las necesidades de los amantes de la cultura japonesa, que dicho sea de paso desde aquel *Tierra de Ninjas* que en su día publicó *Joc Internacional*, bajo licencia de *Chaosium*, para *RuneQuest* estaban un poquito huérfanos.

Pero es que *Alderac Entertaiment*, madre y padre de este bebé tan resultón, no se ha limitado a crear exclusivamente un juego para seguidores del Imperio del Sol Naciente, sino que combinando toda una serie de complicados elementos ha conseguido crear un juego que en muy poco tiempo se ha conseguido colocar a la altura de alguno de los grandes clásicos. Los secretos de esta exitosa fórmula los podemos encontrar en grandes dosis y a lo largo de todo el libro: una más que elaborada ambientación, la posibilidad de ser todo un samurai (bushi) o un hechicero (shugenja), pertenecer a uno de los siete clanes o incluso ser un Ronin, un sistema de juego sencillo y de fácil asimilación, incluso para mentes profanas a los juegos de rol.

Pero como no siempre llueve al gusto de todos. No han tardado demasiado en salir voces capaces de romper con toda la encantadora harmonía que hasta ahora os habíamos comentado. Gente que protesta por que considera que su ambientación si es histórica no puede ser original (y al fin y al cabo es lo que muchos buscamos en estos juegos), gente que ya está un poco harta de tanto clan, familia o sustitúyelo por el nombre que quieras, gente que cree que con sólo dos caminos para seguir, espada o brujería, el juego queda un poco corto, los que opinan que el sistema de juego en el que el máster otorga una dificultad a una acción y en la que el jugador lanza el célebre dado de diez caras caducó hace unos cuantos años... Incluso algunos han protestado por su alto precio 4.500 Pta, sobretodo en el momento que lo han abierto y han comprobado que si se hubieran suprimido las dos columnas prácticamente en blanco, que se encuentran a ambos lados de cada hoja, el libro se podía haber quedado en la mitad de lo que es, y de esta forma quizá su elevado precio se habría visto rebajado. ¿O no?



Título: La Leyenda de los cinco Anillos
Autor: John Wick
Edición USA: Alderac Entertaiment
Edición en castellano: La Factoría de Ideas
Traductores: Pablo Giménez y María Barragán
Nº de Pág.: 248 (16 a todo color)
P.v.p: 4.500 ptas.
presentado en tapa dura,
el interior de la misma
presenta un mapa a
color de Rokugan.



Material publicado por AEG



La Leyenda de los Cinco Anillos

Texto: Toni Marí



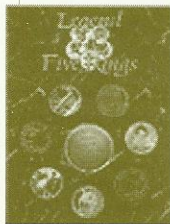
A continuación encontraréis una relación de todo lo publicado por *Alderac* para *Leyenda de Cinco Anillos*. La información está extraída de la página web de *AEG*; si queréis ampliarla o actualizarla, la dirección es http://www.alderac.com/l5r/.

Reglas y ayudas al DJ



⇨ Leyenda de los Cinco Anillos, libro de reglas (LF-501).
La Factoría ha publicado en castellano la tercera edición americana del juego. Escrito por John Wick. Libro de 256 páginas.

⇨ Pantalla (LF-502). Pantalla para el director de juego, con un librito de 48 páginas de información general.



⇨ Hojas de Personajes (AEG 4508). Autoexplicativo, ¿no?

⇨ The Book Of The Shadowlands: The Writings Of Kuni Mokuna, Vol. 1 (AEG 3006). Libro de 156 páginas, de introducción a las tierras sombrías.

⇨ Walking The Way (AEG 3011). Suplemento de Magia. Libro de 128 páginas.



⇨ L5R RPG Game Master's Survival Pack (AEG 3015). Una completa guía de cómo dirigir en el mundo de Rokugan, escrita por el propio autor del juego, John Wick. Libro de 48 páginas.

⇨ The Winter Court (AEG 3016). La civilización, etiqueta, el arte y el escándalo, el libro de las normas sociales de Rokugan. Libro de 128 páginas.



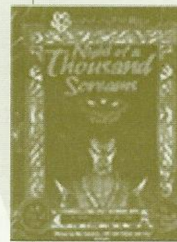
⇨ The Merchants guide to Rokugan (AEG 3018). El «fabuloso» mundo del comercio en Rokugan, sorpresa asegurada....

Aventuras

⇨ City of Lies (AEG-3005). Módulo introductorio que nos presenta las ciudades de Rokugan. Presentación en caja, que contiene el Libro del jugador, el Libro del máster, el Libro de la ciudad, un mapa de la ciudad a color y un mapa de Rokugan.



⇨ Honor's Veil (AEG-4001). Dos aventuras de intriga y misterio. La primera trata sobre la investigación de la muerte de un daimyo del clan Grulla y la segunda aventura nos lleva a la desaparición de dos embajadores imperiales y de un sangriento asesinato. Libro de 48 páginas.



⇨ Night of thousand Screams (AEG-4002). Varias situaciones suceden en menos de 12 horas y tú tomas parte en todas ellas. Módulo para ser jugado en cualquier ciudad de Rokugan. Libro de 48 páginas.

⇨ Code of Bushido (AEG-4003). Un módulo especialmente dedicado a personajes samurai. Libro de 48 páginas.



⇨ Twilight Honor (AEG-4004). Alístate en el ejército del clan cangrejo y conoce a los guardianes del Imperio. Libro de 48 páginas.

⇨ Tomb of Iuchiban (AEG-3012). Una aventura en el fondo del corazón de la corrupción de la magia más oscura. Presentación en caja, que contiene 2 libros de 96 páginas.



⇨ Lesser of Two Evils (AEG-4008). Libro de 48 páginas.

Libros de Clanes

Colección de suplementos con información sobre clanes, historia, casas, nuevas habilidades, ventajas y desventajas, etc.



⇨ The Way of The Dragon (AEG 3003). Libro de 112 páginas.

⇨ The Way of The Unicorn (AEG 3004). Libro de 112 páginas.

⇨ The Way of The Crab (AEG 3007). Libro de 112 páginas.



⇨ The Way of The Crane (AEG 3009). Libro de 126 páginas.

⇨ The Way of The Scorpion (AEG 3008). Libro de 122 páginas.

⇨ The Way of The Lion (AEG 3009). Libro de 126 páginas.



⇨ The Way of The Phoenix (AEG 3017). Libro de 126 páginas.

⇨ Way of Shadow. The Ninja Investigations of Kitsuki Kaagi (AEG 3013). Todo sobre los ninjas en un libro de 160 páginas.



⇨ The tao of The Naga (AEG 3014). El clan de los hombres serpiente al descubierto. Libro de 160 páginas.



⇨ Character Travelogues. Recopilatorio de la información básica de cada clan más el código del Bushido, libro a seguir por cada samurai. Libritos de 64 páginas, de momento se han publicado: Crab, Crane, Dragon, Lion, Phoenix, Ronin, Scorpion y Unicorn (AEG - 4500-4507, respectivamente).



戦時写真館








El Código Bushido

Texto: Alex Vila

¿Cuáles serán los fabulosos motivos que provocan una admiración tan profunda entre los seguidores del Imperio del Sol Naciente?
Un buen motivo podría ser su forma de vida tan estructurada y reflexiva, pero a la vez tan racial y bélica. Dentro de la misma destaca la importancia concedida a una serie de valores, en un principio alturistas, y el seguimiento de estos hasta sus últimas consecuencias. Sin duda convierten este periodo en una auténtica mina de héroes y, claro está, de traidores.

El máximo exponente de la vida justa lo encontramos en los Samurais. Unos hombres que consagraron su vida al Bushido, de ahí que también se les conociera como Bushi.

Los valores del bushi

El Bushido es el código ético seguido por los samurais a rajatabla. Son cinco los pasos a seguir y respetar para ser un auténtico caballero de la guerra. Se trata de respetar los cinco valores básicos. Lealtad, honor, excelencia, refinamiento y valor, son considerados los cinco mejores motivos para vivir y para morir, ya sea haciéndolos respetar o como castigo por su incumplimiento.

-*Lealtad*: Para un samurai, no hay placer superior al de cumplir las ordenes de su señor. Aunque estas en ocasiones sean erróneas o representen un auténtico problema para el cumplidor. Este era uno de los principales problemas con los que se encontraban los Bushi: la obligación de llevar a cabo una acción que a nivel personal consideraban inapropiada, pero la cual al venir impuesta por un superior debía cumplirse sin más dilación.

-*Honor*: Un juramento roto, un engaño o hasta una simple mentira eran considerados como el fruto de la cobardía y, por tanto, del deshonor. Una traición a uno mismo y, lo que es peor, una traición y una mancha en el honor de su señor. Gracias a la importancia concedida al honor, en muchas ocasiones la palabra de un samurai se consideraba mucho más letal que sus propias armas. En el momento que se rompía el código del honor, el infractor hacía todo lo posible por borrar esa mancha de su interior. Para conseguirlo, se le podía exigir que pagara con su vida. Antes morir que vivir en deshonor.

-*Excelencia*: Se trata del elemento promotor del código Bushi. Hagas lo que hagas lo has de realizar de la mejor forma posible, para ser leal a tí mismo. Cualquier cosa que merezca la pena intentar, despierta en el interior de todo samurai un sentimiento perfeccionista. Gracias a este elemento del código, es posible que los otros cuatro se conviertan en inquebrantables y, además, asegurarse que cada acción habrá estado anteriormente meditada.

-*Refinamiento*: De un samurai, se espera que además de ser un consumado experto en el noble arte del combate, domine otro tipo de artes mucho más intelectuales como por ejemplo la literatura. Es un poco el reflejo del estilo Imperial, muy rico en aspectos culturales, pero con un arraigado carácter marcial. El refinamiento, a parte de comprender un componente intelectual, también se refiere a la educación y a los modales, que al fin y al cabo son el reflejo del respeto. Este es el elemento que consigue dotar de ese "charm" a los Bushi. En ocasiones, la pluma es más poderosa que la espada.

-*Valor*: Esta actitud comprendé el coraje y el aplomo necesarios en la toma de decisiones, aún y conociendo sus posibles consecuencias. Desde desobedecer una orden del señor por considerarla equivocada, conociendo el deshonor que conlleva, hasta el extremo de embarcarse en una contienda dada de antemano como perdida. Es necesario recordar que uno de los mayores honores a los que puede aspirar un buen samurai, es el de morir en el campo de batalla defendiendo el honor de su señor, que es el suyo propio.

Parece complicado seguir un tipo de vida tan estricta y severa. Para hacerlo un poco más sencillo, se inculca este código a los futuros samurais desde su infancia, consiguiendo que una vida sin él no tenga sentido alguno.

Una de las peores fatalidades que le puede llegar a ocurrir a un samurai, es la de perder su condición de caballero de la guerra, convirtiéndose en un Ronin. También reciben el nombre de "Hombres ola", por su errante paso por la vida. Los motivos básicos para encontrarse en esta desesperante situación pueden ser la pérdida en batalla de su señor, por lo que se le considera un fracasado al no haber sabido cumplir su principal misión, o por faltar de forma grave a alguno de los elementos del código Bushido.

La sombra del bushido: los ninja

Por desgracia y en muchas ocasiones los principales líderes de familia o clan eran los primeros en incumplir el Bushido. En el momento que comenzaba una guerra, no era extraño ver como una familia se dividía dando soporte a los dos bandos confrontados. Esto no era porque existiera una diferencia de opiniones dentro de la misma, sino por que de esta forma aseguraban su poder. O lo que es peor, en momentos cruciales no eran raros los cambios de bando, buscando de esta forma aumentar los bienes materiales del clan.

Estos mismos líderes, eran también los que mejor conocían dónde podía acabar el Bushido y dónde dar comienzo a la búsqueda del beneficio personal. Sabían que tenían a sus órdenes a unos fíeles servidores, los samurais. Pero en ocasiones estos se mostraban escrupulosos. O incluso se llegaban a negar, a la hora de realizar según que actos.

Fue precisamente este motivo el que les incitó a crear a otro de los grandes mitos del Japón feudal, los ninjas. Estos misteriosos hombres de negro, de los cuales encontramos las primeras referencias históricas en el 1.335 d.C., eran repudiados por la sociedad japonesa. Incluso se negaba su existencia. Fueron creados basándose en el Bushido, pero suprimiendo elementos como el refinamiento o la excelencia y modificando en forma sustancial honor, lealtad y valor. Con el tiempo surgieron dos caminos dentro de la sociedad ninja: los que se vendían al mejor postor o los que luchaban contra lo que ellos consideraban injusto y a los que denominaremos protectores.

-*Mercenarios*: Estaban estructurados socialmente como los samurais, pero viviendo normalmente aislados o bajo falsas identidades. Ellos eran los encargados de realizar el trabajo sucio de los Bushi y precisamente por eso eran despreciados.

Jamás un señor feudal reconoció el hecho de contratar a un grupo de ninjas para alcanzar sus objetivos. Pero era obvio que determinados "trabajos" beneficiosos para un clan en concreto tenían detrás el sello de estos profesionales de la muerte. Al fin y al cabo, si existían y actuaban es por que alguien les compensaba económicamente por sus servicios.

-*Protectores*: Eran el tercer grupo de armas independiente. Encontraban los caminos del Bushido como algo absurdo. Aún y así también tenían un código ético, aunque no tan escrupuloso como el de los samurais. No buscaban el beneficio propio, pero su comportamiento en ocasiones era tachado de bárbaro. Su principal credo era la justicia, o mejor dicho su justicia. Para llegar a conseguirla, lo de menos eran los caminos a seguir, por sangrientos que fueran. Cualquier ninja que fuera atrapado se enfrentaba a una muerte más que segura. Lo único por decidir era si esta se producía con deshonor y de forma tortuosa o tan sólo se le ejecutaba de forma rápida y limpia. Normalmente estos castigos se solían realizar de forma pública a modo de demostración del poder Imperial.

Como unidad de ataque eran más efectivos que los samurais. Los ninjas no dedicaban su tiempo a la lectura, ni a las clases de modales, si no que buscaban la perfección de su cuerpo y sus artes para facilitar su trabajo. Su misión en la vida era la de matar y la realizaban mejor que nadie.

Así, el código ético del Bushido, un código creado para formar hombres justos y rectos, con el paso del tiempo se fue corrompiendo debido a la sed de poder de los señores feudales. Los mismos que debieran haber sido ejemplo para sus fieles guerreros.

Más madera (de Cedro Nipón)

El japón medieval, como alternativa exótica a nuestra Edad Media, siempre ha tenido una buena legión de seguidores en occidente. La sombra de Kagemusha se extendió en consecuencia sobre el panorama de los juegos de rol desde bien pronto. Tras sumergirnos en la *Leyenda de los Cinco Anillos*, demos ahora un repaso a otras alternativas para encarnar un samurai o un ninja ... aunque este lleve concha en la espalda.

Texto: Eduard García

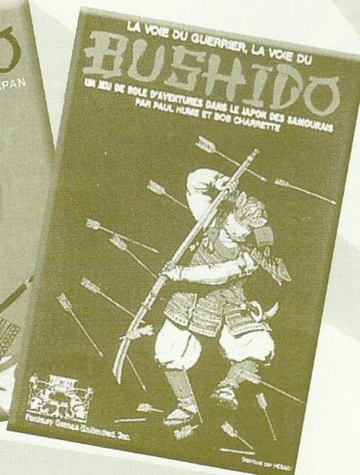
Bushido, el precursor

Tras la primera generación de juegos de rol, surgieron editoriales que, con mayor o menor fortuna, prefirieron buscar mundos alternativos en lugar de fabricar clones del clásico binomio «*dungeon-traveller*». Una de ellas fue la americana *Fantasy Games Unlimited* (*FGU*), que apostó por dos temáticas hasta el momento vírgenes: *Flashing Blades* te zambullía en las novelas de capa y espada de mosqueteros y *Bushido* te transportaba más lejos, al Japón épico de los códigos de honor y la guerra de clanes.

El juego, creado por Paul Hume y Bob Charrette, ofrecía una buena inmersión en el ambiente, pero bajo el peso de una mecánica bastante farragosa. Como era bastante habitual en los primeros ochenta, estaba presentado en una caja, que contenía dados, las pantallas y dos libros: el libro de los Héroes Nipones (para el jugador) y el libro del País Nipón (para el director). Puntos de experiencia, magia taoísta y clerical, competencias de combate múltiples, intrigas cortesanas, honor y estatus social en un Japón medieval idealizado. A pesar de su árdua mecánica y de sus defectos de organización será siempre considerado como un clásico, por la buena documentación de fondo que incluye y por ser durante mucho tiempo la única referencia para los amantes del género.

En 1996, se presentó por sorpresa una segunda edición del mismo, esta vez en formato libro. Digo por sorpresa y esta fue doble. Primero porque nadie esperaba el resurgir de *FGU* y segundo porque esta edición difería muy poco de la original, desperdiciando una buena ocasión para configurarse en una alternativa válida en el panorama lúdico del fin del milenio.





¿Sabías que ...?

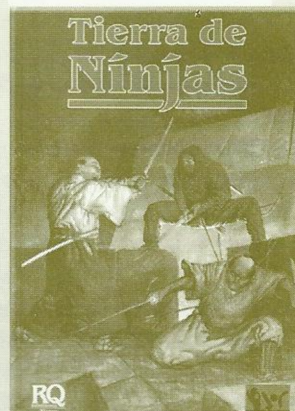
Al aparecer *Bushido* al mercado, las principales firmas de figuras para juegos de rol lanzaron sus series orientales. En concreto destacaban las de *Grenadier* (cuyas figuras venían «sin manos» y con una gama opcional de armas a escoger), las de *Citadel* (básicamente fieros samurais) y las oficiales del juego, fundidas por *Ral Partha*. Estas últimas, de una ortodoxia histórica irrefutable, fueron esculpidas por el propio Bob Charrette, uno de los autores del juego de rol de *FGU*.


El gigante Dai-Bakemono, de Ral Partha, esculpido por Bob Charrette.

La saga continua

Tras el cierto impacto que causó *Bushido*, dos de los principales juegos de fantasía de por aquel entonces reaccionaron publicando suplementos orientales para sus juegos.

Así pues, *TRS* publicaría su *Oriental Adventures* para *AD&D*. Se lo encargaron a François Marcela-Froideval, uno de los inquietos miembros del equipo fundador de la revista francesa *Casus Belli* que, tras tiempo de colaboración a distancia con el propio Gary Gygax, había decidido atarse la manta a la cabeza y trasladarse a los EEUU para hacer oficio de su afición. Suplemento aislado y sin continuidad, quedaría descatalogado al salir la segunda edición de *AD&D*.



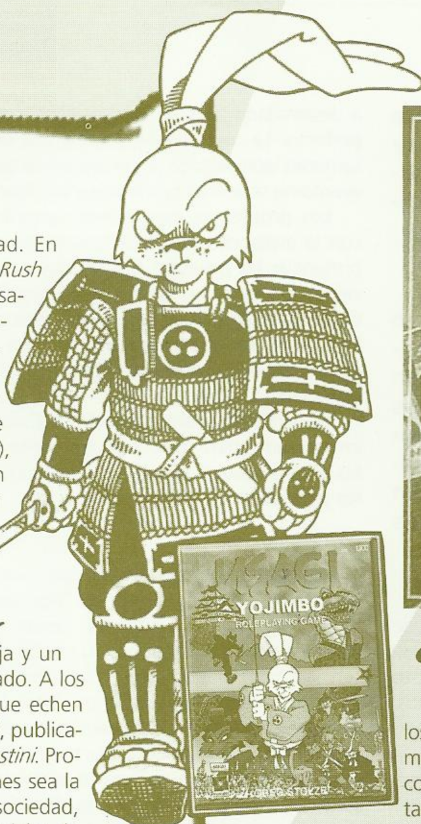
Bien al contrario, *Chaosium* apostó fuerte por *Land of Ninjas*, para *RuneQuest*, poniendo a trabajar en el proyecto nada menos que a Sandy «Cthulhu» Petersen y al antes mencionado Bob Charrette. *Tierra de Ninjas*, último suplemento editado por *Joc Internacional* para la edición en castellano de *RuneQuest*, es de esos libros de fondo que bien merecen una lectura aunque no pretendas jugarlo. Desarrolla extensamente los aspectos económicos y sociales del japón medieval (viajes, comercio, estructura familiar, etc), así como los grandes rasgos de la religión nipona, siempre con conexiones al trasfondo de *RuneQuest*. Dejando aparte algunas variaciones en la creación de personajes (que, a pesar del título del suplemento, en su mayoría serán samurais), los dos grandes rasgos diferenciales con el juego base serán la aparición de «Puntos de Honor» y la posibilidad de utilizar el «Ki», una especie de poder místico que proviene de la neturaleza del universo. El libro, que incluía bestiario y escenarios, constituía una veradadera alternativa a Glorantha, aunque tampoco tuvo continuidad como serie.

Obviamente, *Steve Jackson Games* entre los casi infinitos suplementos temáticos que han publicado para su sistema de juego de rol universal, *GURPS*, tampoco pudo resistir la tentación de acercarse al Imperio del Sol Naciente.

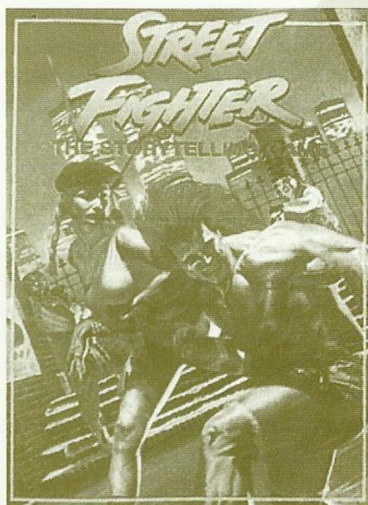


Más madera (de Cedro Nipón)

Usagi Yohimbo RPG



Acabamos con una curiosidad. En 1997, la editora americana *Gold Rush Games* publica el juego de rol basado en los cómics del mismo nombre publicados por Stan Sakai, antiguo colaborador de Sergio Aragonés en la saga de Groo. De hecho, aplican un sistema genérico de la casa (*Fuzion Roleplaying Rules*), para permitir jugar en esta versión del Japón del siglo XVII, de rigor histórico impecable de no ser por el detalle de que el protagonista es un conejo antropomorfo y sus principales compañeros un cerdo ninja y un rinoceronte con el cuerno amputado. A los que duden, les recomendamos que echen un ojo a los comic-books de Usagi, publicados en España por *Planeta de Agostini*. Probablemente a pesar de los peluches sea la mejor aproximación histórica a la sociedad, costumbres, vestuario y artes marciales de los juegos que en este artículo hemos presentado. Ello sin que signifique la usencia de referentes a la magia y lo fantástico.



¿Alguien dijo pizza?

Aún arriesgándome a sufrir las iras de los puristas, acabamos este repaso con una mención a los juegos de ambientación contemporánea y futurista de aires orientales. Muchos juegos son los que han publicado suplementos dedicados a las artes marciales, sea enfocados desde el punto de vista "real" o desde el fantástico (del género de superhéroes). Incluso el famoso videojuego *Street Fighter* ha tenido su versión en juego de rol (¡y publicada por *White Wolf*, nada menos!). No hay duda que en los UU los fans de Bruce Lee a Van Damme, pasando por el barbudo Ranger de Texas, constituyen un mercado importante al que prestar atención.



Entre todo este subproducto destacan con luz propia los comics de Kevin Eastman y Peter Laird *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Desde 1984, cuando vió la luz el primer episodio, se ganaron un buen número de seguidores... hasta morir de éxito. La pequeña y gran pantalla, sucesivamente, transformaron unos héroes psicológicamente depresivos que no entendían ni aceptaban su condición de mutantes y rebosaban mala leche y violencia a destajo en comedores de pizza y bailarines de break-dance encandilados por una rubia periodista. Los propios autores de la saga encargaron a Eric Wujcik la elaboración para *Palladium Books* del juego de rol en el que encarnar a sus personajes: *Teenage Ninja Turtles and Other Strangeness*. Con un sistema compatible con otros de la misma editorial, este juego ha tenido una muy buena aceptación y continuidad, con más de once reimpresiones de las reglas y una docena de suplementos.

Daimyo Samurais por correo



Tampoco los juegos por correo se han sabido sustraer a la tentación del imperio del sol naciente. Buscando en el baúl de los recuerdos (uuu) encontramos que la empresa francesa *Tritel* ofrecía en el 94 la posibilidad de participar en un juego, asisitido por ordenador, para 32 jugadores a desarrollar en aproximadamente 25 turnos (quincenales). El objetivo, como no, era convertirse en Shogun, cabeza incontestable del Japón del siglo XVI. Para ello, los habituales recursos de este tipo de juegos: la fuerza bruta (campañas militares), la gestión de recursos (cosechas, impuestos, sueldos a los mercenarios, botines de guerra), la diplomacia (alianzas más o menos abiertas) y la guerra sucia (ataques de ninjas, espionaje, secuestro). El juego era bastante completo y complejo y la hoja de turno (que representaba tres meses de acción) resultaba un poco árdua de completar. El libro de reglas (portada aparte) era de presentación muy correcta y sus autores hacían gala de haber contado con asesores nipones para la mayor coherencia de fondo y vocabulario. Como tampoco ha llovido tanto desde entonces, os ofrecemos el contacto por si domináis el idioma y queréis probarlo: Tritel, BP 931, 75829 Paris Cedex 17.





Una Alianza por conocer

Texto: Alex Vila

Está aventura está creada para presentaros los elementos más característicos del Imperio Esmeralda. Su estructura social, sus tradiciones, etc.

Es necesario un grupo mínimo de cuatro jugadores, preferentemente ronins que no se encuentren ligados con ninguno de los clanes que esten establecidos en Rokugan. De esta forma conseguiremos que los jugadores tengan una visión exterior de los clanes antes de decidirse por alguno.

Una de las tradiciones más antiguas de Rokugan, la encontramos en la disputa de los Juegos Esmeralda. Un acontecimiento deportivo, que se celebra cada tres años. En ellos, los clanes intentan dejar a un lado sus diferencias y disputar lo más deportivamente posible las diferentes pruebas a celebrar.

Normalmente con esta celebración, se consigue acercar a los clanes, olvidar los problemas durante los cinco días de duración y sobretodo conseguir que el pueblo se divierta.

Pero este año, hay algo diferente. El Clan Cangrejo, encargado de contener los continuos ataques de la horda oscura de Fu Leng, está tocado anímicamente. En un breve espacio de tiempo han perdido la posesión de varios puestos fronterizos clave, en beneficio de Fu Leng. Este motivo les ha puesto muy nerviosos al igual que al resto de los clanes, que ahora ven la futura invasión como algo más cercano.

A parte, el Clan Escorpión, en vez de buscar soluciones o al menos mantenerse al margen, se ha dedicado ha sembrar la discordia entre clanes, cebándose especialmente en los clanes León y Fénix, describiéndolos como pasivos ante el avance de Fu Leng y en determinados círculos llegadoles a acusar de estar aliados con el mal. Estas acusaciones, no son ciertas lógicamente y carecen de todo fundamento. Pero ante el creciente nerviosismo en todo Rokugan ya nadie sabe en quien se puede confiar.

Pues bien, bajo este enrarecido ambiente se van a disputar los Juegos Esmeralda, en honor al Emperador. Todo el mundo confía en el espíritu conciliador de la competición y que la presencia del Emperador de solución a los problemas que últimamente han surgido.

A parte de estos problemas, han circulado rumores sobre un más que probable sabotaje en los juegos, para acabar de minar la moral del Imperio, que por supuesto, no está en su mejor momento. Para evitar este problema la organización a desarrollado un plan de seguridad casi perfecto. La multitudinaria presencia de samurais león velando por la seguridad del evento no será la única medida a emplear.

Los problemas más graves surgirán con la avalancha de gente que venga a presenciar las pruebas. Gentes que provienen de todas las partes de Rokugan, dispuestas ha ver la victoria de sus ídolos. Sin duda la ocasión perfecta para camuflarse entre el gentío y perpetrar algún maléfico plan.

Se habilitaran centenares de tinglados improvisados para dar cobijo a los visitantes al igual que se instalaran varios lugares para saciar su sed y el apetito.

Los PJs, han sido contratados por la organización, en su condición de "agentes libres" o ronins. Lógicamente, jamás se admitirá dicha contratación. Su misión es sencilla, camuflarse entre el populacho asistente y estar alerta sobre posibles actos saboteadores. No se debería tratar de una misión que les hiciera mucha gracia, pero por ella cobrarán una importante suma de dinero (la cantidad la dejamos en manos de la generosidad del master). Su contacto ha sido un samurai león del que desconocen el nombre, pero ha juzgar por sus vestiduras y su carácter negociador se trata, sin duda, de un alto cargo de la organización. Cada noche antes de retirarse, les ha pedido que se citen en una de las cantinas y le den la información, que ellos crean sospechosa, al cantinero.

Durante los cinco días, se disputarán un total de siete pruebas, una en honor de cada uno de los siete clanes.

Primer día:

En el transcurso de la mañana se celebra el campeonato de pulsos. En él los brazos más potentes de cada clan se medirán en lo que se consideran auténticos duelos titánicos. Los participantes en esta prueba son prácticamente considerados deidades. Esta prueba se celebra en honor del Clan León. La nota extraña de la competición está en que el representante escorpión se niega a medir su fuerza con su segundo adversario perteneciente al Clan Fénix. Argumentando que no quiere tocar a su adversario.

Sin duda es una situación un tanto violenta, pero tratándose de escorpión la gente tampoco le da demasiada importancia.

Lo mejor que pueden hacer los PJs es intentar entablar conversación con el resto de los asistentes. Han de ser cautelosos y no desvelar que son ronins, ya que la gente dejaría de confiar en ellos. Tendrán un 05%*, de dar con un muchacho vestido con ropas comunes, que les dará su particular opinión de los juegos: *"Intentan hacernos creer que no pasa nada celebrando con toda normalidad esta farsa. Pero yo he visto como la horda oscura avanzaba y eso ningún juego de niños conseguirá que lo olvide"*, en sus ojos podrán observar el fuego del odio y la juventud. Si se muestran solidarios con las ideas del muchacho este les citará para esa misma noche, con intención de presentarles a sus acompañantes.

Al atardecer comenzarán las carreras de caballos, divididas en dos partes: Obstáculos y velocidad, esta prueba se realiza en honor del Clan Unicornio, que son los grandes dominadores y edición tras edición se alzan con la victoria.

Si no han hablado con el muchacho por la mañana, por la tarde sería conveniente que lo hicieran (20% de las posibilidades*).

** Si han conseguido hablar con el muchacho:* Al llegar la noche, los PJs deberían dirigirse al lugar de encuentro con el joven muchacho. Al llegar, el joven les estará esperando y de forma apresurada les dirá que olviden su conversación anterior, que por favor le dejen en paz, o le meterán en líos. En su voz notarán un tono de nerviosismo que no puede disimular. Después de decir esto desaparecerá a paso rápido. ¿ Le seguís?: Si se deciden a seguir al muchacho, preferentemente con algo de discreción, verán que tras cruzar prácticamente toda la zona de tinglados, se introducirá en una de las tiendas más alejadas.

Al llegar a este punto, si superan una tirada de percepción, observarán como un samurai y un hombre con lujosas ropas, pertenecientes al Clan León se dirigen al bosque.

Si decidieran seguirles, recuérdales que tienen que ir a hablar con el posadero para cumplir con su pacto, aunque sería conveniente que al menos uno siguiera a la pequeña comitiva que se introduce en el bosque.

De hacerlo así, los que se dirijan a la cantina que den el informe que crean oportuno, mientras que los que se introduzcan en el bosque podrán ver como los miembros del Clan León se reúnen con un samurai y un noble fénix. Si consiguen acercarse lo suficiente, hay que tener en cuenta que hay dos samurais bastante poderosos, lograran escuchar parte de la conversación. El noble león dirá algo así: -*...si no fuera necesario no os lo pediríamos, nunca hemos necesitado de vosotros pero la situación es muy comprometida...* -

De repente se oirá un ruido en el lado contrario de donde esten los PJs y se verá una silueta salir corriendo en dirección opuesta al campamento. Los samurais dispararán con sus arcos, pero será en vano. Después la reunión se dará por concluida.

Si tu grupo de ronins, monta bien un control en los accesos al campamento podrán ver poco antes de que amanezca como se acerca un hombre con distintivos del Clan Escorpión. Pueden llegar a deducir que se trata del intruso de la reunión nocturna.

Una Alianza por conocer

Segundo día:

La fiesta continua. A lo largo de todo el día se llevará a cabo la disputa de los combates de espadachines, en honor al Clan Grulla. Los miembros de este clan, junto a los Dragón son los favoritos. Grulla envía a lo mejor de la escuela Kakita de Kenjutsu y Dragón exhibe su habilidad en el combate a dos armas. Durante la mañana verán al joven con el que hablaron el día anterior acompañado por tres hombre más y un anciano que es custodiado por todos. Preguntando a la persona adecuada sobre quien es el anciano les dirá que en otra época fue un valiente Samurai perteneciente al Clan Cangrejo que cayó en deshonra por la muerte de su señor en un combate contra un señor feudal león.

Si deciden hacer una visita a los aposentos de este grupo, verán que en la tienda no hay demasiadas cosas a excepción de unos cuantos sacos con ropas comunes, y un baúl cerrado con llave. En uno de los sacos encontrarán unas ropas demasiado negras, para la moda de la época. No se equivocarán de mucho si piensan que son ninjas.

A lo largo del día y en el momento que menos lo esperen el cantinero vendrá a buscar al grupo y les dirigirá a la posada, cerrará la puerta y de una pequeña habitación saldrá el samurai león que los contrató. Los jugadores cuando le expliquen las averiguaciones que han hecho, este les dirá que ese problema a quedado en un segundo plano y una mueca más seria que de costumbre cubrirá su rostro. Comenzará a explicarles: *"Imagino que conocéis la situación por la que pasa nuestro querido Imperio, la orda oscura de Fu Leng parece cada vez más cercana a su objetivo, la invasión. Cangrejo cada vez está más debilitado y la gente más temerosa. Mi clan, el Clan León está estudiando aliarse con el Clan Fénix, para construir una de las máquinas de guerra más letales que jamás se haya podido ver. Con sus poderes mágicos y nuestros samurais, podríamos parar los pies a Fu Leng. Pero las diferencias entre león y fénix vienen de muy atrás y la desconfianza es mutua. Ayer sé tenia prevista una reunión entre dos representantes de cada clan, para solventar estas diferencias, y llevar a cabo esta alianza que tanto y a tantos beneficiará, pero la conversación fue espiada por alguien y hoy ya han surgido voces de escorpiones que alertan al resto de esta alianza. Pero dicen que no es para otra cosa que para que entre ambos clanes dominemos Rokugan. El resto de los clanes nos están pidiendo explicaciones y sin duda no benefician en las negociaciones con su acusadora conducta. Sospechamos que el espía ha sido algún escorpión, pero no podemos asegurarlo".* Si los jugadores explican su excursión nocturna del día anterior, las sospechas quedarán confirmadas. Para solucionar esta situación el Samurai les propondrá un plan. Consiste en celebrar durante la noche del tercer día de Juegos una supuesta reunión a la que acudirán dos leones, dos fénix y el grupo de ronins. Seguramente el espía aparecerá, y aunque León como clan no podrá hacer nada, los ronin podrán atrapar al espía y obligarle a dar explicaciones públicas y así desenmascarar los extraños planes de escorpión.

Nota: En realidad escorpión no sabe lo que pasa, pero como últimamente han atacado verbalmente demasiado a león y fénix, temen que estos emprendan represalias contra ellos y para evitarlo, lo mejor que se les ha ocurrido, es divulgar falsos rumores sobre que ambos clanes se han aliado para controlar al 100% Rokugan,.

Entre una cosa y otra, el segundo día concluye. Destacando la victoria de Grulla en la competición que se celebra en su honor.

Tercer día:

Este día, comienza con la detención del grupo de ninjas, que tenían previsto el asesinato del Emperador y que los PJs tendrían, si no lo han hecho, haber descubierto. El ambiente entre los clanes está ciertamente enrarecido, el rumor de la alianza para dominar Rokugan va de boca en boca y provoca un malestar generalizado.

Por la mañana se celebra la prueba del Clan Cangrejo, que consiste en una lucha desigual. Un solo samurai se enfrenta a tres adversarios de menor prestigio en forma simultánea.

Por la tarde se celebrará el campeonato de Shogi, el ajedrez japonés, en honor del Clan Escorpión. En esta prueba, dragón, fénix y escorpión demuestran estar muy por encima del resto de los clanes y en caso de haber una final entre escorpión y fénix, el lío parece estar asegurado.

En algún momento del día, preferentemente por la tarde, los PJs tendrían que ir a reconocer el terreno donde se celebrará la reunión de la noche y buscar posiciones ventajosas.

Antes de caiga la noche deberán haber tomado posiciones y mantenerse a la espera. En un momento de la noche se acercará un grupo de seis escorpiones que se ocultarán cerca del lugar de la reunión. Poco después llegarán de dos en dos los parlamentarios. En el momento que comience la reunión, proyectiles y demás armas arrojadizas cruzarán el aire con muy malas intenciones. Si los PJs han sido rápidos, tendrán la situación más o menos controlada. Y más teniendo en cuenta que la reunión no esta formada por dos samurais y dos aristócratas, si no por cuatro samurais. No les a de ser muy difícil reducir a los asaltantes y detenerlos.



Cuarto día:

Este, es el día elegido para celebrar el campeonato de artes marciales, en honor al Clan Dragón. Pero antes de comenzar se les hará comparecer ante el Emperador, que es el juez de honor en el campeonato, a los escorpiones supervivientes del combate de la noche anterior para explicar los motivos que les llevaron a realizar tan cobarde acto.

El Emperador decidirá expulsar al Clan Escorpión de los Juegos Esmeralda y fijará una charla con el líder del clan para que le dé su versión de lo ocurrido y así poder dictar un castigo justo.

Parece ser que la misión de los PJs ya está cumplida así que puede ser un buen momento para que se diviertan un poco y disfruten de la satisfacción del trabajo bien hecho. Durante la tarde León y Fénix se vuelven a reunir.

Quinto día:

La mañana comienza con muy buenas noticias, parece ser que la alianza se ha producido. Esta noticia la da el Emperador en persona e invita a todo valiente que quiera, ha unirse con la expedición común que partirá hacía la frontera de la Tierra Oscura, en el momento que finalicen los Juegos Esmeralda.

Al atardecer se celebra la última prueba, en honor de la casa Fénix. Se trata de una prueba para Shujenga, en ella han de construir un espectáculo ilusorio de luces y color. A su vez se aprovecha esta prueba como acto de clausura. Durante el transcurso de esta, el samurai león que contrató a los PJs les invita personalmente a que le acompañen hasta la frontera para luchar con Fu Leng...

...pero eso será otra aventura.

Otras opciones:

Si lo prefieres los jugadores:

-Pueden formar parte de algún clan y tomar parte en las pruebas de los Juegos Esmeralda.

-También podrían ser los escorpiones que intentan sembrar la discordia con la intención de que su clan suba en la escala de poder de Rokugan.

-Pueden ser el grupo de ninjas ex-miembros del Clan Cangrejo que quieren boicotear los juegos como represalia por la pasividad del Imperio ante el avance de Fu Leng.

En fin, como de costumbre, el límite lo pones tu.



La Leyenda de los Cinco Anillos

Texto: Alex Vila

Japón, en jap. **Nippon** o **Nihon**, estado de Asia que ocupa un conjunto de islas del océano Pacífico, situado entre los 30º y 45º de latitud Norte. Está limitado al N. por el mar de Ojotsk, al E por el océano Pacífico, al S por el mar de China Oriental y al O por el mar de Japón; 369.618 Km2; Aproximadamente, 100.000.000 de habitantes (japoneses o nipones). Capital: Tokio; Ciudades principales: Osaka, Nagoya, Yokohama, Kyoto, Kitakyusha. Lengua oficial: japonés. El Imperio de Japón se nos presenta en 45 prefecturas (ken) o ciudades, dos de las cuales — Kyoto y Osaka — son prefecturas urbanas (fu), y Tokio que es una metrópoli (to) ya que tiene un elevadísimo número de habitantes.

Son un total de 1.042 islas colocadas como si de un gigantesco arco de 4.000 km de longitud se trazará, orientado NE a SO. Las islas principales son Honshü situada en el centro, Hokkaidö al N, y Shikoku y Kyüsü al S. El archipiélago nipón está separado de Asia por el mar de Japón y, en el estrecho de Corea, dista a menos de 100 km del continente.

Esto, es en lo que se ha convertido un país que desde sus orígenes, hasta ahora, no ha dejado de evolucionar, de una forma más rápida o más lenta, pero siempre evolucionando. Aquí va un poco de información sobre uno de los periodos más apasionantes de este país.

la historia

De hecho y según cuentan las tradiciones hasta el año 660 antes de J.C, no existió el Imperio Japonés. Según la leyenda su fundador fue Jimmu Tenno, descendiente de la diosa Amaterasu.

Pero no fue hasta los primeros siglos de la era cristiana, en los que podemos encontrar las primeras referencias de un archipiélago organizado como un estado, que tenemos una referencia clara.

En la actualidad los arqueólogos aún no han encontrado indicio alguno para demostrar que en estas islas se llegara a vivir el periodo prehistórico del paleolítico. Lo que sí que han encontrado es material para afirmar que el neolítico en Japón duró hasta el siglo I d.C.

· Desde el s. II hasta la segunda mitad del s. V, es un periodo de cambios, afectando principalmente la mitad meridional, de las islas. Donde se consiguen todo tipo de avances, uno de los más destacados, la introducción de los metales, fruto de las conversaciones con la China. Son precisamente los textos chinos los que hablan por primera vez de una confederación de reinos cuyos habitantes son inteligentes y bélicos y a parte se encuentran organizados por clanes que están situados al norte de la isla de Kyushu, en el perímetro costero del mar Interior.

Y será en uno de estos clanes, donde surge el primer Sumera no Mikoto, que era el jefe del clan que dominaba la región de Yamoto y al que se le elevó a esta condición. Desde este momento se comenzó en la cuenca de Nara la construcción de un estado centralizado marcado por un estilo continental. Eran los orígenes del Imperio.

Unos inicios que a l igual que gran parte del resto de su creación y primeras épocas éstuvo plagado de problemas, desde crisis internas hasta traiciones que desembocaban en asesinatos.

Y es que por mucho honor, lealtad, valentía y una interminable etcétera de actitudes que asociamos con el Japón feudal, se llega a la conclusión que son más un mito que otra cosa. Las guerras entre clanes solían resolverse cuando se producía algún cambio de bando de alguna de las familias implicadas en el conflicto o cuando dentro de un mismo clan surgía algún traidor que explicaba al enemigo los planes de su clan o incluso asesinaba a su líder. Pero este tipo de acciones, no se llevaban a cabo por ideales o sentimientos, la cual cosa aún se podría llegar a aceptar, si no que se hacían a cambio de dinero o tierras, lo que les convertía en auténticos mercenarios, eso sí, de alto nivel.

Se tiene constancia que hasta el año 1542, ningún occidental había pisado tierras japonesas. Los primeros en llegar son los portugueses a los que les siguieron los españoles. A ellos se les debe la introducción de las armas de fuego y el conocimiento de la religión cristiana.

Dos siglos después la población de cristianos indígenas ascendía a las 300.000 personas. Esto demuestra que el hecho de aceptar que existiera una cultura tan diferente a la suya o al menos a las que conocían hasta ese momento, no les costó demasiado.

El señor feudal del Japón no varía mucho del que domino tantos años en Europa. Sus motivaciones mayoritariamente eran materiales y para conseguirlas no reparaban en si tenían que comenzar una guerra o en cuanto iba a durar esta.

Como veis, la diferencia entre Japón y Europa es meramente cronológica y geográfica.





LÍDER VIRTUAL



PC

Civilization Call to Power
Sid Meier's Alpha Centauri
Silver
Heroes of Might and Magic III
Star Wars Episode 1: The Games

CONSOLAS

Castlevania
The Granstream Saga
Blue Stinger
Legend of Legaia
Omega Boost

TODAS LAS NOVEDADES

E3

REPORTAJE
BALDUR'S GATE
PAG. 41-44

Después del estreno del pasado número volvemos a dar caña con lo último en ocio electrónico. Es difícil resumir tanta actualidad en tan pocas páginas, pero os aseguramos que lo intentamos. Gracias a todos los que habéis apoyado esta nueva iniciativa dentro de Líder y esperamos no defraudaros.
Por otro lado no dejéis de echar mano del CD de este número, que viene como siempre con interesantes demos como la de *Silver*, un action-RPG que viene a cubrir el hueco del famoso *FF VII* para PC que ya ha barrido todo lo que tenía que barrer.
En esta ocasión dedicamos el reportaje al juego que está trayendo de cabeza a más de uno: *Baldur's Gate*. Si quieres saber algo más sobre el juego de rol en formato electrónico del momento no dejes pasar esta oportunidad.
Nada más, que lo disfrutes y nos leemos en septiembre.

Redacción Líder-Virtual

Texto: Redacción

-> **E3. Premios AIAS.** No han habido sorpresas en el apartado de las consolas (como podréis leer en L.Virtual Consolas), con un claro ganador: *Zelda: La ocarina del tiempo*. Pero en el apartado de los juegos de ordenador, que es el que nos interesa en esta sección, cabe destacar los dos premios que se ha llevado *Half-Life*: Juego de Acción para PC del año y Juego del año para PC
Por su parte *Sid Meier's Alpha Centauri* ha conseguido el premio al mejor juego de Estrategia del año y *Starsiege Tribes* el de mejor juego Online.

->Sid Meier prepara el nuevo **Civilization III**. Se produjo este increíble anuncio en una rueda de prensa ofrecida con motivo del E3. El problema radica, comenta Sid Meier, en el hecho de que actualmente los derechos del *Civilization* los tiene *Hasbro* propietario de *Microprose*, pero se habla de una posible colaboración entre las dos compañías para el lanzamiento de esta nueva entrega. ¿Para cuando? Quien lo sabe, pero seguro que valdrá la pena esperar.

-> **Blizzard**, la compañía francesa famosa por sus éxitos Diablo, WarCraft y StarCraft, ha anunciado que aumenta su variedad de productos con la fabricación de muñecos y la edición de novelas y juegos de rol ambientados en estos tres títulos de enorme éxito. Al parecer, y según palabras del vicepresidente de desarrollo de negocio de la compañía Paul Sams, el objetivo de la empresa es ofrecer otros productos en formato no electrónico a los millones de aficionados a sus juegos. De momento ya se sabe que contarán con la colaboración de Brady Games y TSR para dar sus primeros pasos fuera de los microprocesadores. Esperamos que estos productos puedan verse por aquí traducidos al castellano.

-> El Planeta de Los Simios y La Jungla de Cristal 2 para PC. *Fox Interactive* desveló en el pasado E3 los futuros lanzamientos de la compañía. *Planet of Apes* y *Die Hard 2* sonaron como los inminentes proyectos de *Fox*. El primero no podremos disfrutarlo hasta el 2000 pero el segundo saldrá a la venta a finales de año; ambos tendrán su versión para *PlayStation*.

-> **Peter Molineux** apuesta por mejorar la inteligencia artificial en los videojuegos. El que fuera creador de *Populous*, *Theme Park* y *Dungeon Keeper*, cree que hace falta evolucionar en los sistemas de aprendizaje de la conducta de los personajes. De esta manera se podrá alcanzar el nivel de realismo que tanto ansía la gente. Los oponentes han de ser capaces reaccionar en el futuro a los estímulos y acciones que nosotros emprendamos con ellos en el presente.

-> **Matrox Millenium G400** se venderá con el juego *Expendable*, según un acuerdo al que llegaron las compañías *Matrox* y *Rage* en el pasado E3. El pack de tarjeta más juego se espera que esté en las tiendas a mediados de junio. Está aún por ver el potencial de las últimas tarjetas de la casa *Matrox*, pero según parece tendrán unas excelentes prestaciones en entorno 3D.

System Shock 2

En Agosto nos introduciremos virtualmente en la red de las manos de *Looking Glass/Irrational Games*. Unos años después del incidente de la Ciudadela se construye una nave capaz de viajar a la velocidad de la luz. En el viaje inagural, las dos naves que forman la expedición (la Rickenbacker y la Von Braun), reciben una señal de auxilio... Los autores intentan convertir a *SS2* en un juego de rol adaptando la generación del personaje y diversos conceptos del juego a las reglas de *Traveller*. Para conseguir el entorno visual, una mezcla de *Naves Silenciosas* y *Aliens: El regreso*. *Looking Glass* ha adaptado el engine de *Thief* para convertirlo en la base de *SS2*. Con un interface muy parecido al de la primera entrega pero con una curba de aprendizaje progresiva nos iremos introduciendo poco a poco en los mandos de este prometedor lanzamiento.









Kingpin

Increible es una palabra apropiada para describir este título de *Interplay*. Un juego de acción que se perfila como el sucesor de *Half-Life*, donde el protagonista tendrá la misión de formar su propia banda de gángsters. En los 24 niveles del juego, separados por 6 episodios recorreremos escenarios urbanos con una calidad técnica asombrosa, por no hablar de la inteligencia artificial del juego que es uno de los aspectos más destacables del mismo. El entorno 3D se ha construido sobre el engine de *Quake II*, con la novedad de crear modelos 3D compuestos por diferentes bloques, pudiendo dañar diferentes zonas sin afectar el resto de los bloques. Los detalles gráficos de las heridas no tienen desperdicio, al igual que la ropa y la piel.





La unión hace la fuerza

Dos de las mayores compañias de software del mundo, Microsoft y Konami acaban de firmar un acuerdo por el cual cada compañía podrá realizar versiones de los juegos de la otra para todos los sistemas habidos y por haber. Con esta unión ambas compañías salen ganando. Según Ed Fries (Director General de la División de Juegos de Microsoft), resulta muy importante para ellos conseguir la experiencia de Konami en el mundo de las consolas a la hora de realizar las conversiones de sus juegos de PC y a su vez, comenta Kazumi Kitaue (Director de la División de Software de Consumo de Konami), ellos salen favorecidos al mejorar su posición como uno de los mayores editores del mundo de los juegos para consola y aumentar su mercado al introducirse en el mundo de los PC. Cada día está más cerca el poder disfrutar de juegos como Silent Hill o Metal Gear Solid en la pantalla de nuestro compatible.

WereWolf: *The Apocalypse* Heart of the Gaia



Basado en el juego de rol: *Hombre Lobo* de *White Wolf* y con el entorno visual de *Unreal*, *Dreamforge* está construyendo un juego en el que Ryan McCullough (el protagonista), un hombre lobo que durante los cinco escenarios de los que consta el juego, con sus respectivos 20 niveles, irá conociendo sus orígenes, sus poderes y su papel particular en la guerra contra el Wyrm. Podremos adentrarnos en el Umbra, allí donde la realidad tal y como la conocemos desaparece, para dar paso a un mundo místico en la consciéncia de los Garous. Podremos adoptar la forma de homínido, la de Crinos (aquella que desata el delirio entre los humanos) y para finalizar la forma de Lupus que nos permitirá sentir lo mismo que un lobo cuando avanza raudo por el bosque. Por motivos de jugabilidad, *Dreamforge* se ha pasado por alto las dos formas intermedias que son la de Glabro y Hispo. Por desgracia el juego no verá la luz hasta finales de este año.







Wheel of Time

Basado en las novelas de Robert Jordan y bajo el entorno visual de *Unreal*, estamos ante un juego donde encontraremos puzzles que nos llevarán a tener una cierta interacción con el entorno. *Legend* nos transporta a una época de Luz y Oscuridad donde Elayna tendrá que recuperar uno de los sellos que tiempo atrás retenían al Oscuro. Se ha incluido la opción multijugador para conseguir un enfrentamiento que haga saltar chispas del teclado cuando se enfrenten el Bien y el Mal en una búsqueda de la supremacía.



Requiem: Avenging Angel

Malachi ha sido designado para salvar a la humanidad de las huestes infernales del ángel caído Lilith que tienen la intención de cubrir el cielo con una capa de oscuridad para llevar a los pobre mortales a las puertas del infierno. Acción 100% y un entorno 3D vivo (cuerpos que se retuercen, salas orgánicas y monstruos devorando los restos de los condenados) són los puntos fuertes de un juego que realmente promete.

La gente de *3DO* nos llevarán a recorrer variopintos pasajes, desde futuristas hasta bíblicos, cuado hayamos cruzado el Portal de la Creación, en un sorprendente shoot'm'up con poderes angelicales incluidos.



Warzone 2010

Más Estrategia



Año 2100. Un futuro apocalíptico. Una guerra nuclear que ha destruido gran parte del planeta Tierra. Un "Proyecto" para reconstruir nuestro planeta. Facciones y grupos nómadas lucharán entre ellos por el poder. Hasta aquí otro argumento poco original para servir de base a otro juego de estrategia. Pero no es otro más, porque antes de entrar en la jugabilidad no podemos pasar por alto la calidad gráfica de este producto, que nos sumerge en un entorno en 3D fantástico, con la posibilidad de rotar las vistas para ver todas las unidades que se apiñan en los desniveles pronunciados del terreno. Este mundo 3D se aprovecha en el juego, ya que ahora si veremos claramente las tácticas a seguir para acorralar al enemigo y defender nuestro campamento.

Como es habitual en el género, podremos construir diferentes tipos de instalaciones de defensa, energéticas y las que permiten construir, reparar y mejorar nuestras unidades. Estas unidades se pueden construir "a piezas", escogiendo desde el chasis, la tracción y hasta el tipo de armamento que dispondrán. Esto nos permite personalizar al detalle cada una de estas unidades según nuestras necesidades y nuestro bolsillo.



Otra curiosidad es la inclusión de la figura de un comandante, que dirigirá grupos de unidades, y la eliminación de los atascos de unidades en las zonas estrechas de paso (las unidades inactivas se apartan para dejar pasar a las que se están moviendo).

El juego funciona sin necesidad de aceleradora, aunque pierde todos los detalles que con este tipo de periférico se consiguen, llegando a rozar la virguería visual con los fenómenos meteorológicos en este gran mundo tridimensional. Respecto al sonido cabe destacar que es correcto, en especial las voces de los mensajes. El juego dispone de tres campañas y 26 escenarios listos para jugar. Soporta juego en red y con interesantes opciones multijugador. Vale la pena, es una buena alternativa para todo aquel estratega que se precie.



Street Wars

Para aprendices de Gangsters

Subir en la escala social de un simple gamberro de barrio a capo de la mafia es cuestión de tiempo y de fechorías. *Street Wars* nos transporta a los EEUU en la década de los años 20 encarnando la piel de un joven que pretende llegar a ser el Padrino que domine la ciudad, todo ello con grandes dosis de humor negro. Deberemos tener cuidado con todas familias rivales que intentarán poderte las cosas difíciles sin ningún pudor por acabar con tu familia, tu casa o tus trabajadores.

El interface es sencillo de utilizar y gracias al tutorial enseguida podrás empezar a construir burdeles, sobornar personalidades y acabar con los malditos capos enemigos que intentan acabar contigo.



Interesante producto con una pinta similar al *Constructor* y con grandes dosis de jugabilidad. Te garantizamos mucha diversión y es una buena forma para acercarte a los bajos fondos y los negocios sucios para inspirar alguna partida para *Cthulhu* sin primigenios.





Dragon's Lair en 3D
Los nostálgicos que aún recuerden aquella vieja recreativa o su versión para amiga deberán comprar pañuelos para no llorar de emoción, porque *Dragon's Lair 3D* está ya en la cocina a punto de ser servido por los chefs de *Dragon Stone* bajo el sello de *Blue Byte*. El protagonista Dirck volverá a luchar contra decenas de enemigos en un entorno totalmente en 3D y con una banda sonora que nos prometen será espectacular.

Final Fantasy VIII para PC
La nueva entrega de *Square Soft* que llegará para *PlayStation* este otoño, tendrá conversión a PC disponible antes de finales de año. Solamente esperamos que no se retrase, ya que este exitazo de ventas en Japón y la expectación creada entre los miles de compradores de su anterior entrega en nuestro país auguran una excelente aceptación entre los aficionados.

¿3DFX 4?
Aún están colocando las primeras nuevas tarjetas aceleradoras con el chip 3DFX 3 en las estanterías, cuando se anuncia que en otoño se lanzará 3DFX 4, con las previsibles mejoras etcétera, etcétera. Pero esto no es todo: Se comenta que quieren sacar una nueva generación de tarjetas basados en este chip cada seis meses. ¿Tendremos cara de ricos o de tontos?

Estamos con **PlayStation Power**
Esta revista se ha encontrado con la incomprensión de pediatras valencianos y algunos medios de comunicación que no entendieron el artículo donde comentaban que para jugar a Metal Gear Solid se debía tomar una cierta droga. Señores, esto solamente ocurre en el juego, que no es precisamente para niños. Desde aquí todo el apoyo a nuestros colegas de PSP.

Fleem fracasa
El emulador de *PlayStation* para PC parece que falla por todas partes. Dejando de lado que algunos juegos directamente no funcionan, otros lo hacen mal o no llegan ni a parecerse al juego original de *PSX*. Futuro negro para esta iniciativa.

Alone in the Dark 4
DarkWorks prepara la cuarta entrega de este juego de terror inspirado en



la literatura de H.P. Lovecraft en un mundo 3D tenebroso y terrorífico. El juego aparecerá el próximo año y estará disponible en PC, *PlayStation* y *DreamCast*. Estamos ansiosos por probar una nueva parte de este clásico, pero de momento nos conformamos con la primera imagen que ha visto la luz.

Texto: Josep de Riu

Civilización: Mi propio Mundo

El bueno

Civilization: Call to Power

Sin llevar el nombre del creador de la saga en el título del juego, *Civilization: Call to Power* ha demostrado estar muy por encima de sus hermanos mayores, en casos como éste, se demuestra que no es necesario tener un reclamo publicitario como Sid Meier que lo avale si éste tiene calidad.



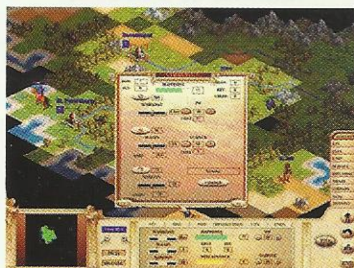
Lo antiguo y lo nuevo en un solo juego

Un diez para los chicos de *Activision*; que después de haber comprado los derechos de *Civilization*, cogieron bien fuertes las riendas de un nuevo proyecto sobre el cual habían puesto grandes esperanzas e ilusión y que finalmente se tradujo en el juego que tenéis entre líneas. No se puede decir que hayan tirado la casa por la ventana atendiendo a aspectos como la innovación y creatividad, pero han pulido hasta el más mínimo detalle los puntos flojos de las dos anteriores entregas, a la par que han añadido nuevas opciones y más profundidad al juego.



Pero exactamente, ¿qué aporta de nuevo?

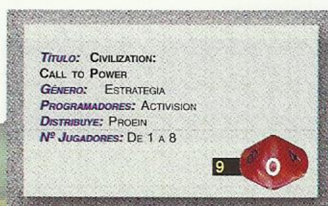
Para empezar se ha mejorado el aspecto visual del juego. No se puede decir que sea un alarde de las nuevas tecnologías pero cumple con su cometido. El interface del juego se ha mejorado añadiendo un simple navegador en la parte inferior de la pantalla, el cual nos facilitará el acceso a los diferentes menús. Se han acabado los insufribles mensajes informativos que hacían del juego en algunas ocasiones impracticable, con el uso de un icono que nos indicará la importancia de cada uno a medida que vayan apareciendo. A partir de entonces, nuestra será la opción de consultarlos o no. La diplomacia y el comercio se han modificado en esta ocasión, mejorando sustancialmente tanto las opciones que tenemos con el primero, como la facilidad de establecer rutas comerciales con el segundo. Aparecen nuevas animaciones para las unidades militares y civiles. El juego se convierte en una andadura histórica que nos llevará desde los inicios de nuestra civilización hasta la conquista del espacio y el contacto con nuevas formas de vida extraterrestre. Cine, televisión, clérigos que conseguirán convertir a la población de ciudades enemigas a nuestra fe, y una interminable cantidad de novedades adicionales que me es imposible comentar en tan breve espacio. Cabe añadir que en esta ocasión podremos ir haciendo nuestros movimientos mientras las unidades enemigas se encuentran en su fase de turno, permitiéndonos aprovechar los tiempos muertos que se producían en las versiones anteriores. Se ha intentado equilibrar la balanza para conseguir que no se decanten en exceso las fuerzas de los diferentes bandos en función del lado que escojamos seguir: el científico o el militarista.



Horas de juego aseguradas

Con todo lo anterior os habréis dado cuenta que no se trata de vivir de la gallina de los huevos de oro, sino que podéis tener certeza que el juego en sí, os sorprenderá gratamente.

Al igual que en todos los *Civilization*, ciertamente no se ha mejorado ni empeorado, podréis disfrutar de vuestro imperio durante horas y horas; eso sí, si sois lo bastante buenos como para mantenerlo a flote.



Título: Civilization: Call to Power
Género: Estrategia
Programadores: Activision
Distribuye: Proein
Nº Jugadores: De 1 a 8

9

El no tan bueno

Sid Meier's Alpha Centauri



Existen nombres capaces de arrastrar a multitudes. Es el caso de Sid Meier, que ha conseguido sacar de la mediocridad a un juego que de otra forma hubiera pasado desapercibido por el gran público.

Un repaso histórico



Años atrás, hizo acto de presencia un juego sin demasiadas pretensiones que alentaba a todos los jugadores a crear su propio imperio y defenderlo de las amenazas exteriores. Todo aquel que tenía la posibilidad de echar una partida se daba cuenta inmediatamente que no se trataba de un juego normal, pues emitía una luz propia que lo destacaba del resto, situándolo en una posición de privilegio. Se llamaba *Sid Meier's Civilization*. Sin lugar a dudas marcó una nueva dirección a todos los que se dedicaban al sector, mostrándoles la trayectoria que debían apuntar sus posteriores proyectos.

Desde entonces, parece como si a Sid Meier se le hubieran acabado las ideas. Desgraciadamente para todos aquellos a los que tanto nos gusta este mundo no ha vuelto a hacer uso de su genialidad, rompiendo, de nuevo, los moldes establecidos.

Otro mundo, la misma canción

En esta ocasión, hemos dado un poderoso salto. Nos hemos desplazado a cuatro años luz para ir a posarnos en la superficie de un planeta del sistema solar: Alfa Centauro ahora bien, el entorno del juego no ha avanzado con la misma presteza. Diversas facciones se hallan en un combate sin fin por el control de la superficie habitable. Nosotros como máximos dirigentes de uno de los movimientos, tendremos que hacer valer nuestra supremacía, lo cual como podéis imaginaros no va a resultar una tarea fácil.

Desde *Civilization* se han producido ligeros cambios, los siguientes son los más destacados: En primer lugar, ha desaparecido todo resto de gobierno para dar paso a una filosofía global centrada, y con sus diferentes connotaciones, en cada una de las facciones que dominan el globo. La tecnología existente tiene una pequeña base realista, de todas maneras vamos a encontrarnos con el hecho de desconocer la mayoría de unidades y estructuras, bien al contrario de *Civilization* donde podíamos prever o adelantarnos con nuestras tácticas en función de nuestros propios recursos y de los que poseía el enemigo. De todas maneras, se ha intentado suavizar este problema incluyendo un extenso árbol tecnológico en la caja del juego.



¿Qué hay de nuevo, viejo?

Volvemos a encontrarnos con el viejo, aunque no por ello malo, sistema de movimientos por turnos. Realizar nuestras acciones y esperar a la reacción de las diversas facciones. Menús y más menús, y un interface un poco desfasado en los tiempos que corren. Contemplamos unos gráficos mediocres, aunque las diferentes partes y expansiones de *Civilization* nunca se han basado en ellos como aspecto principal del juego. Un grueso y denso manual, que podemos obviar si hemos jugado con anterioridad a alguno de los juegos anteriores o si somos unos diestros y hábiles generales. Muy importante, eso sí, es echarle un vistazo al inicio y durante el juego, al árbol tecnológico. No queremos llevarnos ninguna sorpresa desagradable, ¿verdad?

En definitiva, un juego imprescindible para todos aquellos aférrimos jugadores a los que en un momento u otro de su vida se vieron irreversiblemente atraídos por *Civilization*. Para el resto, un juego que vale la pena probar puesto que rezuma la esencia del primero por los cuatro costados.



Título: Sid Meier's: Alpha Centauri
Género: Estrategia
Programadores: Firaxis
Distribuye: Electronic Arts
Nº Jugadores: 1o varios

7

Texto: Jordi Calafell



Heroes of Might&Magic III

Llega una nueva entrega de Heroes of Might&Magic, esta especie de híbrido entre los juegos de estrategia y los de rol pero con mucho más de los primeros. Volveremos a controlar nuestro Héroe que con sus habilidades, dotes de mando y poderes mágicos controlarán ejércitos para enseñar a los vecinos quien manda por estas tierras. New World Computing presentó ya hace un año este proyecto que por fin a visto la luz. Dejando de lado el argumento, que como siempre es una simple excusa para repartir garrotazos virtuales con nuestras unidades, vamos al grano.



Complicadillo...

Sí. Complicado de explicar pero menos de jugar. Resulta que, como en anteriores partes, controlamos a un Héroe que controla diversas criaturas y unidades militares en los combates contra el enemigo. Estos bichos se consiguen en tus ciudades y campamentos cercanos a base de untar con oro sus espaldas (vamos que hay que pagarles) y serán los que se dirigirán bajo nuestras ordenes hacia la batalla por acabar con todos los adversarios.

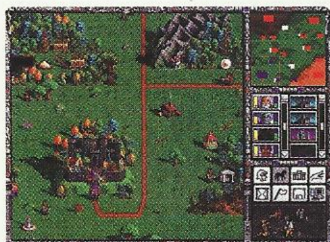
El Héroe es indispensable para que sus criaturas luchen y participa a su vez en los combates de forma indirecta lanzando conjuros que apoyan a su ejercito y que en determinados momentos pueden resultar decisivos. Cada Héroe tiene cuatro habilidades básicas, dos relacionadas con el ataque y defensa (y que otorga con su liderazgo a sus ejércitos) y otras dos sobre la calidad y cantidad de magia, en los conjuros lanzados sobre el enemigo. Los Héroes reciben experiencia que pueden utilizar en aumentar sus otras habilidades secundarias que le permitirán andar mejor por su camino hacia la victoria.

También deberás construir estructuras, por ejemplo torres de hechicería para poder lanzar conjuros, que requerirán conseguir diferentes materias primas que se encuentran repartidas por los territorios. Debes tener mucho cuidado para no perder las minas que tengas bajo tu dominio e intentar conquistar terrenos mineros del enemigo.

Jugando

Controlamos por turnos las unidades disponibles en un tablero hexagonal dónde cada unidad puede defenderse, atacar, moverse o simplemente no hacer nada. Cada una actúa por orden según su velocidad y algunas de ellas disponen de habilidades extras. El objetivo es derrotar a las unidades enemigas contando también con los conjuros del héroe que lanza desde su torre de hechicería (la cual puede y debe mejorarse continuamente para poder usar conjuros de mayor nivel). La utilización de hechizos y sus combinaciones pueden llegar a dar un giro al desarrollo de una batalla, así que tus dotes de estratega no deben fijarse sólo en tus unidades.

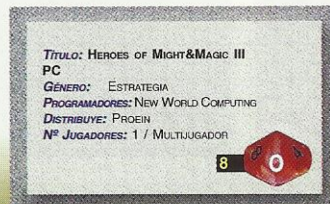
Respecto a anteriores partes se ha mejorado la IA de los Héroes y criaturas enemigas que en ocasiones se comportaban sin ningún tipo de sentido o con tácticas reiterativas y previsibles.



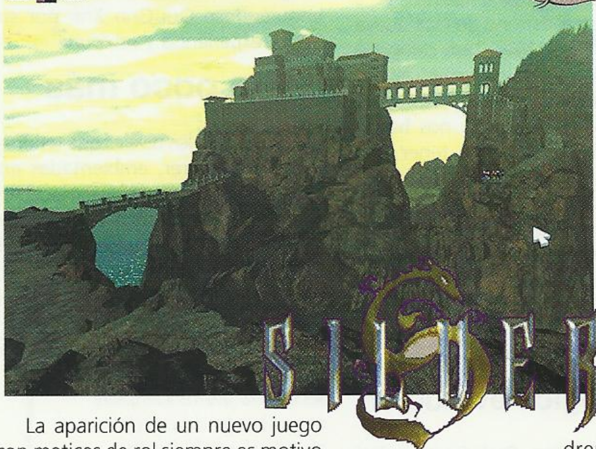
Técnicamente correcto

Los gráficos y el colorido son perfectos, tanto en los decorados como en el diseño de las unidades. La animación flojea un poco cuando las unidades se desplazan, aunque no deja de ser correcta, y las escenas animadas no tienen desperdicio. El sonido es bueno pero no espectacular, y sobre la jugabilidad solamente se puede decir: impresionante. No hay forma de dejar de jugar a pesar de jurar y perjurar «un turno más y me voy a dormir» (aún recuerdo mis partidas con el clásico Civilization ¡Malditos juegos por turnos!).

Por cierto, destacar que incorpora un editor de escenarios por si te cansas con las seis campañas del juego (cada campaña incorpora varios escenarios) y posibilidad de juego en red o dos jugadores compartiendo ordenador. Vamos, que aburrirte no te vas a aburrir, pero te echan del trabajo seguro.



Silver



La aparición de un nuevo juego con matices de rol siempre es motivo de celebración. Si has acabado ya con Baldur's Gate y te gustó Final Fantasy VII este es tu juego.

Un Action-RPG es una mezcla de géneros que sitúa al juego entre una aventura gráfica y un juego de rol. Silver pertenece a este género que tan buenos títulos ha dado, como por ejemplo el Final Fantasy VII. Precisamente Silver tiene un aspecto visual muy parecido al FF VII, aunque nos sorprende gratamente por la facilidad en contarnos y meternos en la historia sin la necesidad de videos introductorios, que aunque se agradecen por su calidad, resultan a menudo pesados durante el juego.

¿Dónde está mi mujer?

Encarnaremos el personaje de David, un joven que ve como las mujeres de su pueblo, incluida su esposa Jennifer, son secuestradas por Fuge y una serie de soldados a las ordenes del malvado emperador Silver. A pesar de intentar evitar el secuestro con la ayuda de su abuelo y una buena espada, los malos se salen con la suya y huyen en un galeón con las atemorizadas féminas. Aquí empieza nuestra aventura por intentar rescatar a todas las mujeres y evitar convertirnos en un viudo joven. Durante la aventura nos encontraremos con diferentes personajes que nos ayudarán en la lucha con nuestros enemigos, pero con una curiosidad: no deberemos controlar sus ataques, ya que estos actúan por su propia cuenta. Esto diferencia este juego de otros, ya que solamente nos deberemos preocupar por uno de nuestros personaje y el resto estarán controlados por el propio ordenador.

El sistema de lucha es curioso y divertido. Con una combinación de la tecla control, los botones del Mouse y los movimientos de éste, daremos el efecto deseado a las armas (por ejemplo golpes de arriba abajo, desde la izquierda a la derecha, etc.). De una forma parecida podremos lanzar hechizos y cubrirnos con el escudo cuando alguien nos ataca. Es una forma sencilla y realista de actuar en los combates, saliendo del tópico movimiento sistemático de la espada de otros juegos similares.

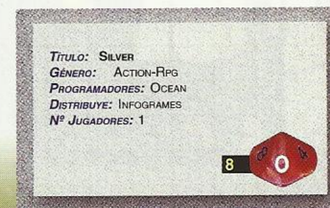
La interfaz es muy curiosa y funcional. Al pulsar con el botón derecho del Mouse nos encontraremos con una serie de iconos en formación de circulo, que nos permiten ver el inventario, los conjuros, etc. Todo de forma rápida y eficaz.

Acabados de lujo



Fondos exquisitamente creados y con un colorido espectacular, más de doscientas localizaciones, cincuenta personajes interactivos y formados con polígonos y una música con calidad de CD avalan la calidad técnica de un juego al que poco más se le podría pedir. Quizás los personajes están formados por pocos polígonos, pero a pesar de su sencillez se mueven con una soltura y naturalidad envidiables, eso sin dejar de lado que se trata de un juego con estética más parecida al Final Fantasy VII que a un Baldur´s Gate.

En definitiva, otra aventura épica en la que sumergernos ahora que llega el veranito, así que deja lo que tengas entre manos y ponte a buscar a tu mujer, ¡leñe!



Texto: Josep de Ria

Star Wars Episode 1: The Games

La fuerza vuelve a nuestros PC's al igual que el estreno de esta nueva entrega de Star Wars.Una campaña publicitaria al más alto nivel acompañada de una estrategia de merchandising de producto nos hacen vislumbrar que vamos a tener *Star Wars* para rato. En estas líneas os vamos a acercar un poco más a uno de los muchos productos que se van a distribuir bajo el sello de *LucasFilms*, en este caso de la fusión de *LucasArts* y *Big Ape Productions*.

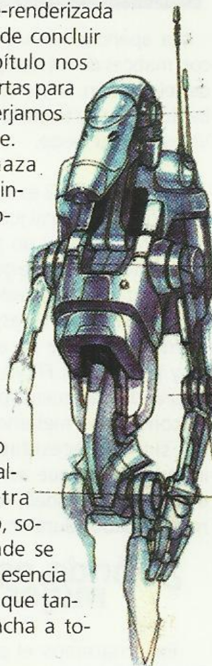
La Amenaza Fantasma
Una lógica evolución

Atrás quedan *Dark Forces* y *Jedi Night*, no solamente en cuanto al interfaz gráfico que está a años luz de distancia, sino por la interactividad de los personajes con otros elementos del escenario y su particular manera de utilizar la "fuerza". En este primer juego se han trasladado los fotogramas al CD, llevando la película a un soporte interactivo. Ciertamente habrá aspectos diferenciales, pero la línea argumental será muy parecida. Escenas que apenas duran unos minutos en el film, nos permitirán pasarnos horas enganchados frente a la pantalla, explorando hasta el más alejado recodo del mapeado. Un detalle para todos los incondicionales: algunas de las secuencias que aparecen el juego fueron eliminadas de la película. No se trata de la típica aventura gráfica que todos estamos acostumbrados a esperar de la factoría de *LucasArts*. Más bien es un cruce entre una aventura gráfica y un arcade donde podremos adoptar (dependiendo de la fase) la personalidad de Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor), Qui-Gon Jinn (Liam Neeson), la reina Padme (Natalie Portman) o el capitán Panaka (Hugh Quarshire). Cada uno con sus determinados atributos, que en el caso de los dos jedis serán similares (al igual que sucede en el film), distinguiéndose Qui-Gon Jinn por su mayor experiencia y sabiduría.

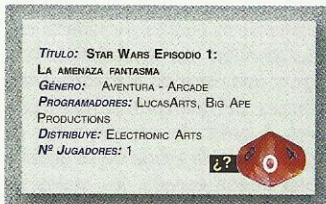
Un poco más

Once serán los niveles que tendremos que recorrer, ambientados en seis mundos diferentes (el palacio de la reina Padme, los pantanos de Naboo, los rascacielos de Coruscant,...)

Los episodios de *Star Wars* se sucederán como los capítulos de un libro, al final de los cuales podremos deleitarnos con el paso de una secuencia pre-renderizada que además de concluir el actual capítulo nos abrirá las puertas para que nos sumerjamos en el siguiente.



La amenaza fantasma no incorpora la opción multijugador, ni es un alarde tecnológico, ni nada parecido. Pero es un buen juego, con un buen entorno visual y con alguna que otra novedad pero, sobretodo, donde se concentra esa esencia de *Star Wars* que tanto nos engancha a todos.



Título: Star Wars Episodio 1: La amenaza fantasma
Género: Aventura - Arcade
Programadores: LucasArts, Big Ape Productions
Distribuye: Electronic Arts
Nº Jugadores: 1

¿?

Racer
Un rico cóctel

A primera vista parece como si hubiésemos cogido el *Wipeout*, el universo de *Star Wars*, un par de mejoras técnicas, y lo hubiéramos mezclado en una buena coctelera. Bromas a parte, esta fue la primera impresión que me llevé cuando vi por primera vez las imágenes de este juego. Entrando más a fondo en el asunto, pude ver que nada más lejos de la verdad, aunque no por ello dejaba de ser chocante.



Igual que en la película, pero más...

En la piel de Anakin Skywalker nos vamos a poner a los mandos de un Podracer para vivir una de las escenas más alucinantes de la nueva entrega del film. Para que os hagáis una idea, las características del Podracer hacen que se salga bastante de los estereotipos que todos tenemos en mente al pensar en un juego de carreras. Éstas se componen de tres partes bien diferenciadas: la parte trasera o cabina, que sin duda es la parte más frágil de la estructura, y dos motores megapotentes con dimensiones que oscilan entre los 6 y los 11 metros de longitud. La potencia de estas turbinas es tal que podemos recorrer 30 millas en tan solo 2 minutos. Se ha intentado respetar todos los conceptos físicos que derivan de una potencia sin parangón, como puede ser el balanceo y cabeceo de la cápsula al tomar una curva o desnivel, o el calentamiento progresivo de los motores en función de sus prestaciones y el rendimiento que les estemos dando.

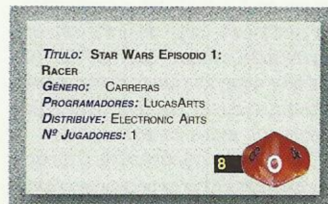
La dificultad será creciente, según avancemos en los circuitos y vayamos ganando carreras y nuevos vehículos, hasta llegar al extremo de la esquizofrenia si somos lo bastante "hábiles" o "locos" como para pilotar por separado (con su respectivo joystick) cada uno de los dos reactores.

Los circuitos serán de lo más variopinto al encontrarnos con escenarios de todo tipo: Tatooine, planetas helados con pistas que se retuercen en el interior de cuevas, glaciares, las altas nubes de una mina de gas y mucho más.

Como es de esperar las colisiones estarán a la orden del día, y es por ello que el equipo encargado del desarrollo del juego está mimando cada una de las posibles experiencias con las que nos podemos encontrar después de un encontronazo a tal velocidad.

Cada circuito tendrá diversas rutas y atajos. Al finalizar cada carrera podremos cambiar el dinero conseguido por nuevas piezas o mejoras en las existentes (hay siete sistemas que podemos alterar con seis piezas diferentes en cada uno de ellos). En el caso que no tengamos dinero, siempre podemos ir al desguace y hacer un apaño, pero no os quiero ni decir que puede pasar con el calentamiento del motor. Por tanto, recomendamos que se mejore antes que otra cosa este sistema. Lógicamente, al aumentar un atributo podemos descompensar otro, con lo cual tendremos que sopesar los pros y los contras antes de empezar a comprar como un loco.

Hay más de 20 vehículos diferentes, aunque sólo 6 disponibles al inicio del juego. Los nuevos aparecerán a medida que vayamos derrotando a los campeones de los diferentes circuitos.



Título: Star Wars Episodio 1: Racer
Género: Carreras
Programadores: LucasArts
Distribuye: Electronic Arts
Nº Jugadores: 1

8



Reportaje LIDER VIRTUAL



BALDUR'S GATE

Probablemente sea redundante afirmar que se trata de la mejor adaptación que se haya podido hacer de un juego de rol basado en las reglas de *AD&D* para lápiz y papel a ordenador. Cada vez que sale un nuevo lanzamiento todos alaban sus excelencias, pero sin duda *Baldur's Gate* no puede definirse como uno más, aquellos que van marcando una nueva línea sin ser en el fondo más que una mejora de lo antiguo. *Baldur's Gate* es una nueva manera de entender los juegos de rol

Un poco de historia



Muchas han sido las conversiones aparecidas en nuestro "mundillo" basadas únicamente en los juegos de *TSR*. *Heroes of the Lance* fue la primera adaptación realizada, extraída de las *DragonLance* (salido del horno en aquella época en que los *MSX*, *Amstrad*, *Commodore* y *Spectrum* eran los señores de su feudo). Más tarde aparecía *Eye of the beholder* (con tres partes) creando una atmósfera hasta ese momento inédita basada en *Forgotten Realms*. Para cerrar esta saga *SSI* (*Strategic Simulations Inc.*, la compañía que en esos momentos se encargaba en exclusiva de adaptar los mundos de *TSR*) lanzó al mercado una aventura en mayúsculas que nos situaba en las ruinas de Myth Drannor, siendo quizás estas tres partes las mejores entregas en el mundo del rol para PC antes de *Baldur's Gate*. Siguiendo la línea marcada por sus hermanos mayores, *Ravenloft* (con dos entregas) se convirtió en una pobre adaptación del siniestro y oscuro poder de la tierra de las brumas. Después hacía acto de presencia *Dark Sun* (en dos partes) con una primera entrega bastante bien conseguida (vista isométrica del grupo, poderes psiónicos...), pero con una secuela que no aportaba nada nuevo. También pudimos sumergirnos en *Menzoberranzan*, que disfrutó de un engine totalmente mejorado, respecto los anteriores, con innovaciones en el aspecto visual, nuevos conjuros con efectos espectaculares, nuevas razas, etc... Para finalizar hablar de la senda que ha abierto *Baldur's Gate* y que va a propiciar el lanzamiento de juegos como *Planescape*, basado en el mismo engine creado por *BioWare*. Los anteriores mundos de *TSR* han sido llevados a diferentes motores que han intentado recrear las peripecias de un grupo de fieros aventureros arrastrados al mayor de sus temores, procurando a la vez soportar las máximas reglas transportadas de *AD&D* sin perder jugabilidad y el hilo fantástico que rodea a cada uno de estos singulares planos.

Interplay no es ninguna primeriza en la creación de un juego de rol. Solo debemos remontarnos unos años atrás, cuando hizo acto de presencia en nuestro mercado un juego realmente bueno. Contaba con una perpectiva en primera persona, la posibilidad de escoger diferentes armas, evolucionar en su aprendizaje e ir hallando runas para incorporar a un bastón con el que era posible entrar lentamente en el singular mundo de las artes arcanas. El juego en cuestión se llamaba *StoneKeep* y nos relataba la singular aventura llevada a cabo por Drake, en la cual se sumergía en un fantástico mundo para recuperar su alma inmortal.

Una alternativa

Uno puede sentarse delante del PC en una de esas tardes en que los amigos de siempre no tienen ganas de compartir tu compañía y no pasan nada interesante por la tele y gozar durante horas, solventado puzzles y enganchándose al hilo argumental del juego. También se puede coger a los amigos y hacer de la tarde una increíble sesión del más puro juego de rol recorriendo un gigantesco mundo con una trepidante e inesperada historia, con un no menos sorprendente desenlace. La mayoría de los aspectos que premian en *AD&D* juego de rol han sido representados en *Baldur's Gate*: razas, clases, multiclases, THAC0, tiradas de salvación, bonificaciones por características y un largo etcétera que intentaremos comentar a lo largo del reportaje.

No queremos que perdáis el interés por la historia ni descubriros nada nuevo, así pues os hablaremos lo justo de ella. Todo empieza como si estuviéramos leyendo un libro fantástico, en el cual se relata la historia de un huérfano que desconoce su herencia y ascendencia. Desde pequeño un viejo sabio, de nombre Gorion, ha hecho las funciones de padre y mentor. Llegado un día, le cuenta que ha de emprender un viaje para el que le ha estado preparando con el paso de los años, pero no le habla del destino ni las razones del mismo: Madurando estas insospechadas palabras durante uno de sus paseos por el recinto amurallado es atacado por dos asesinos que, por razones que se le escapan, desean ver su cabeza separada del tronco. Decidido finalmente por el drástico rumbo que están tomando las cosas, decide que ya es el momento de partir. Después de hablar con Gorion y a cubierto bajo el manto que proporciona la noche, ambos personajes emprenden el viaje, cuando...



Empezar con la historia completa del juego, además de abarcar unas cuantas páginas más de las destinadas para un reportaje de estas características, pondrían en peligro el interés que puede suscitar entre alguno de los "jugones" que a estas alturas aún están dale que te pego con el *Baldurs* (si es que queda alguien en este globo que no se lo haya pasado todavía). Por tanto nos referiremos a aspectos tal vez más técnicos que quizás puedan resultar de mayor interés, como mínimo para aquellos que no se contenten con leer el contenido del reverso de la caja.

El dorso de la caja

Texto: Los números hablan por sí solos. Más de 10.000 pantallas a una buena resolución. Una extensa paleta de colores que soporta el engine gráfico del juego que nos permite alcanzar una profundidad predeterminada de 16 bits, yendo más allá, y alcanzando en las progresivas configuraciones los 24 y hasta los 32 bits de color. Bien, pues si a eso le sumamos la magnífica presencia de los decorados, el detalle conseguido, el cuidado que se le ha dado al entorno, la perspectiva isométrica del grupo, los sonidos FX y ambientales, las voces (repetitivas hasta la saciedad), y la inteligencia artificial de la máquina dan a pensar a cualquiera que no haya jugado que se trata de una pequeña joya de coleccionista. Por que nos vamos a engañar. Se trata realmente de una joya, con algunos matices pero sin duda es de lo mejorcito que han visto los PC en su dilatada, aunque no longeva historia.



Cinco CD's son necesarios para contener esta obra echándose en falta, la integración al DVD. Saltos más bien continuos de un CD a otro a la hora de cargar las diferentes localizaciones del juego y las continuas, pero breves cargas, cada dos por tres son los aspectos más relevantes del soporte.

Siete son los capítulos que debemos recorrer para finalizar el juego, siguiendo una trama y una cierta linealidad pero sin abusar de ella. Al igual que los episodios, séptimo es el nivel máximo al que podemos aspirar en el juego. Tendremos que esperar a *Tales of the Sword Coast* para ver a nuestro grupo un poco más cachas en sentido figurado, claro está.

La respuesta de los PNJs (Personajes no Jugadores) es bastante lógica y dependerá en gran medida de nuestras habilidades como orador y diplomático para salir con buen pie de más de un encuentro. Al igual que va a influir nuestra reputación a la hora de conseguir los objetos a un precio mas económico. A la vez que afecta directamente en la reacción de los PNJs en nuestro primer y posteriores encuentros con ellos.

El juego demanda un ordenador medianamente potente para hacer gala de todo su esplendor, pero con un Pentium a 200 Mhz y 64 Mbytes de RAM iréis mas que sobrados.

Personajes a medida

Siempre ocurría lo mismo, ¿cómo diferenciar un personaje de otro en la partida? El nombre parecía ser el único distintivo entre los diferentes PJ's. Con *Baldur's Gate* la creación de los mismos alcanza nuevos horizontes (Asheron's Call parece que va a seguir esta misma línea, aumentando a ser posible las variables que intervienen en el proceso), dejando de lado las típicas tiradas para designar los atributos del protagonista (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma), que incluye la opción de recalcular los datos hasta dar con el idóneo para el jugador, a la par de permitirle guardar una de las tiradas en el caso de no estar seguro de encontrar una mas adecuada en el futuro. La elección de la raza (Humano, Elfo, Semielfo, Enano, Gnomo y Mediano, el nuevo nombre que se les ha dado a los Halflings en la tercera edición de *AD&D*), la clase (Guerrero, Paladín, Explorador, Ladrón, Bardo, Clérigo, Druida, Mago y especialista, con sus consecuentes combinaciones en función de la raza del PJ), el alineamiento (cada personaje tiene sus propias motivaciones y su código moral, procurar no cabrear en exceso a un paladín con muertes innecesarias, o de lo contrario pueden empezar a surgir disputas entre los miembros del grupo llegando si las cosas continúan por el mismo cauce a perderlo), podemos escoger el color de la piel, cabello y ropa, permitiéndonos plasmar lo mas fidedignamente la imagen que de él tenemos en la cabeza. Podemos, incluso, escoger el tipo de voz de nuestro personaje de un abanico de tres disponibles para cada sexo. Por si todo esto no fuera suficiente, podemos hacer uso de *Internet* y utilizando cualquiera de los buscadores internacionales, encontrar innumerables imágenes y voces para nuestro grupo de héroes.



No todo lo que reluce es oro

Texto: (Iván a partir de aquí te toca a ti comentar los aspectos más destacados respecto a la mala adaptación o interpretación que se le haya podido dar a una regla, los inconvenientes de jugar en red y todo lo que se te ocurra de más)

Difícil pero no imposible

Seguramente muchos os habréis encontrado con más de un escollo durante el juego, pues bien para superar a estos huesos duros de roer os adjuntamos en el CD-ROM de este mes todos los Cheats para permitidos el lujo de convertir a *Baldur's Gate* en un salón de infancia. Si esto no os basta siempre tenéis a mano el correo de Líder Virtual donde intentaremos solucionar las dudas que os puedan surgir. De todas maneras os recomendamos volver a probar una y otra vez hasta dar con la solución a vuestro problema, ya sea a base del uso del acero, la magia o la cabeza.

TEXTO: JOSEP DE RIU

todos los CHEATS

Pasos a seguir para activar los Cheats de Baldur's Gate

1) Abrir el archivo Baldur.ini, que se encuentra en el directorio del Baldur's Gate, con cualquier editor de textos.
2) Debajo de [Game Options] hay que escribir lo siguiente: Cheats=1
3) Acto seguido, grabar el fichero y ejecutar el programa.
4) Pulsar Ctrl+Tab y escribir la línea principal cambiando las xxx por el código apropiado.
Por ejemplo:
CLUAConsole:CreateCreature(«Noober») O bien,
Cheats:TheGreatGonzo()

CLUAConsole:SetCurrentXP(«xxx»)
1,2,3,...,100000,...
CLUAConsole:CreateCreature(«xxx»)
Con el nombre de cualquier criatura del juego: NPC o criatura

Cheats:
TheGreatGonzo(): Convoca a 10 gallinas asesinas
FirstAid(): Otorga 5 pociones de curación y neutralizar veneno, y 1 pergamino de carne a piedra.

DrizztDefends(): el bueno de Drizzt
DrizztAttacks(): el malo de Drizzt
Midas(): Te da por todo el morro, 500 monedas de oro.
CowKill(): Pruebalo por tu cuenta.
Hans(): Transporta a tu personaje a la área libre adyacente.
ExploreArea(): Explora todo el área
CriticalItem(): Te otorga 3 objetos críticos



ALABARDAS

HALB01 - normal
HALB02 - mágica +1
HALB03 – mágica +2

AMULETOS

AMUL13 – sangre de piedra
AMUL14 – de protección +1
AMUL15 – escudo
AMUL16 – de Metaconjuro Influencia (+1 2º niv. conjuros)

ANILLOS

RING01 - normal
RING02 – de protección contra el calor
RING03 – de amistad animal
RING04 – de torpeza
RING05 – de invisibilidad
RING06 – de protección +1
RING07 – de protección +2
RING08 – de hechicería
RING09 – de libre acción
RING10 – de oro
RING11 – de plata
RING12 – de onyx
RING13 – de jade
RING14 – de esmeralda
RING15 – de piedra-sangrienta
RING16 - de piel de ángel
RING17 – de llamas danzantes
RING18 – de ópalo flamígero
RING19 – de rubí
RING20 - de energía
RING21 – de infravisión
RING22 - sagrado
RING23 – de locura

ARCOS

BOW01 – largo compuesto
BOW02 - largo compuesto +1
BOW03 - largo
BOW04 - largo +1
BOW05 – corto
BOW06 – corto +1
BOW07 – largo de trazar objetivo
BOW08 – águila

ARM. DE CUERO

LEAT01 – normal
LEAT02 - mágica +1
LEAT03 - mágica +2
LEAT04 - acolchada
LEAT05 - acolchada +1
LEAT06 - acolchada +2, atracción de misiles
LEAT07 - acolchada +2
LEAT08 – de las sombras

ARM. DE PLACAS

PLAT01 – normal
PLAT02 – mágica +1
PLAT04 – completa
PLAT05 – completa +1
PLAT06 – de Ankheg

CONTUNDENTES

BLUN01 – garrote
BLUN02 - mayal
BLUN03 - mayal +1
BLUN04 - maza
BLUN05 - maza +1
BLUN06 – estrella del amanecer
BLUN07 – estrella del amanecer +1

BALLESTAS

XBOW01 – pesada
XBOW02 – pesada +1
XBOW03 – pesada de precisión
XBOW04 – ligera
XBOW05 – ligera +1
XBOW06 – ligera de velocidad

BASTONES

STAF01 - normal
STAF02 - mágico +1

BOTAS

BOOT01 – de velocidad
BOOT02 – de andar en silecio
BOOT03 – del norte
BOOT04 – de esquivar
BOOT05 – de andar pegado al suelo

BRAZALETES

BRAC01 – de defensa AC 8
BRAC02 – de defensa AC 7
BRAC03 - de defensa AC 6
BRAC04 – de arquero
BRAC05 – normal

CAPAS

CLCK01 – de protección +1
CLCK02 – de protección +2
CLCK03 – de desplazamiento
CLCK04 – del lobo
CLCK05 – de Balduran
CLCK06 – de no detección
CLCK07 – de ninfa

CINTOS

BELT01 - normal
BELT02 – dorado
BELT03 – contra armas de corte
BELT04 – contra armas de penetración
BELT05 – de cambio de sexo

COLLARES

AMUL01 – de misiles
AMUL04 – con las gemas de Zios
AMUL05 – de la piedra azul
AMUL06 – de Agni Mani
AMUL07 – arcoiris de obsidiana
AMUL08 – escudo de Tiger Cowrie
AMUL09 – de plata
AMUL10 – de oro
AMUL11 – de perlas
AMUL12 – de lágrimas de Laerel (3000 mo)

COTA DE MALLAS

CHAN01 – normal
CHAN02 – mágica +1
CHAN03 – mágica +2
CHAN04 – de Varillas
CHAN05 - de Varillas +1
CHAN06 – de Mithril +4

DAGAS

DAGG01 - normal
DAGG02 - mágica +1
DAGG03 - mágica+2
DAGG04 - +2, dienteslargos
DAGG05 – arrojadiza

DARDOS

DART01 - normal
DART02 - mágico+1
DART03 – de aturdimiento



DART04 - de herir

ESCUDOS

SHLD01 – pequeño
SHLD02 – pequeño +1
SHLD03 – mediano
SHLD04 – mediano +1
SHLD05 – grande
SHLD06 – grande +1
SHLD07 - grande +1, +4 contra proyectiles
SHLD08 - rodela(1)
SHLD09 - rodela(2)
SHLD10 - rodela(3)
SHLD11 – pequeño(1)
SHLD12 – pequeño(2)
SHLD13 – pequeño(3)
SHLD14 – mediano
SHLD15 – grande(1)
SHLD16 – grande(2)

ESPADAS

SW1H01 – bastarda
SW1H02 – bastarda +1
SW1H03 – bastarda +1, cambiaformas
SW1H04 – larga
SW1H05 - larga +1
SW1H06 – larga +2
SW1H07 – corta
SW1H08 – corta +1
SW1H09 – corta +2
SW1H10 – corta de apuñalamiento
SW1H13 – lunar
SW1H15 – cimitarra +3, congeladora
SW2H01 – de dos manos
SW2H02 – de dos manos +1
SW2H03 – de dos manos, berserker
SW2H06 – Mata arañas

FLECHAS

AROW01 – normal
AROW02 – mágica+1
AROW03 – asesina
AROW04 – ácida
AROW05 – mordiente
AROW06 – de detonación
AROW07 – disipadora
AROW08 – de fuego
AROW09 – de hielo
AROW10 – penetrante
AROW11 – mágica+2
AROW1A - mágica+2 (diseño diferente)

GUANTALETES

BRAC06 – de poder ogro
BRAC07 – de destreza
BRAC08 – de tantear
BRAC09 – de habilidad en arma
BRAC10 - de maestría en armas

HACHAS

AX1H01 – de guerra
AX1H02 – de guerra +1
AX1H03 – de guerra +2
AX1H04 – arrojadiza
AX1H05 – arrojadiza +2

HONDAS

SLNG01 - normal
SLNG02 - mágica +1

LANZAS

SPER01 - normal
SPER02 - mágica +1
SPER03 – +3, que hiere por la espalda

LIBROS

BOOK01 – mágico
BOOK02 – de conjuros
BOOK03 - +1 constitución
BOOK04 - +1 fuerza
BOOK05 - +1 destreza
BOOK06 - +1 inteligencia
BOOK07 - +1 carisma
BOOK08 - +1 sabiduría
BOOK09 – normal

MARTILLOS

HAMM01 – de guerra
HAMM02 - de guerra +1
HAMM03 - de guerra +2

PERGAMINOS

SCRL02 - normal
SCRL03 – protección contra el ácido
SCRL04 – protección contra el frío
SCRL05 – protección contra la electricidad
SCRL06 – protección contra el fuego
SCRL07 – protección contra la magia
SCRL08 – protección contra venenos
SCRL09 – protección contra los muertos vivientes
SCRL10 – pergamino maldito de debilidad
SCRL15 – protección contra la petrificación
SCRL18 – pergamino maldito de estupidez
SCRL1B – chamuscación de Agannazar
SCRL1C – toque de ghoul
SCRL1D – clarividencia
SCRL1E – disipar magia
SCRL1F – flecha flamígera
SCRL1G – bola de fuego
SCRL1H - celeridad
SCRL1I - retener personas
SCRL1K - relámpago
SCRL1L – convocar monstruos I
SCRL1M – no detección
SCRL1N – protección contra proyectiles normales
SCRL1O - lentitud
SCRL1P – trampa de la calavera
SCRL1Q – toque vampírico
SCRL1R – forma de wraith
SCRL1S - encantamiento calamitoso
SCRL1T – armadura fantasma
SCRL1U - confusión
SCRL1V – puerta dimensional
SCRL1Y – invisibilidad mejorada
SCRL1Z – globo menor de invulnerabilidad
SCRL2A – convocar monstruos II
SCRL2D – animar muertos
SCRL2E – nube mortal
SCRL2F – cono de frío
SCRL2G – convocar monstruos III
SCRL2H – puerta fantasma
SCRL2I - carta
SCRL2J - carta
SCRL3D - carta
SCRL56 – curar heridas serias
SCRL58 – libre acción
SCRL59 – neutralizar veneno
SCRL61 – curar heridas críticas
SCRL62 – golpe de llama
SCRL63 – reanimar a los muertos
SCRL66 - grasa
SCRL67 - armadura
SCRL68 – manos ardientes
SCRL69 – hechizar persona
SCRL70 – rociada de color
SCRL71 - ceguera
SCRL72 - amistad
SCRL73 - protección contra la petrificación
SCRL75 - identificar
SCRL76 - infravisión
SCRL77 – misil mágico
SCRL78 - protección contra el mal
SCRL79 - escudo
SCRL80 – arco voltaico
SCRL81 - dormir
SCRL82 – toque gélido
SCRL83 – orbe cromático
SCRL84 – drenaje menor de Larloch
SCRL85 – silueta imprecisa
SCRL86 – detectar el mal
SCRL87 - detectar invisibilidad
SCRL89 - horror
SCRL90 - invisibilidad
SCRL91 - conocimiento
SCRL92 – conocer aliniamiento
SCRL93 - suerte
SCRL94 – resistir miedo
SCRL95 – flecha ácida de Melf
SCRL96 – imagen múltiple
SCRL97 – nube apestosa
SCRL98 - fuerza
SCRL99 – telaraña

POCIONES

POTN02 – de resistencia al calor
POTN03 – de fuerza de gigante de las colinas
POTN04 – de fuerza de gigante de escarcha
POTN05 – de fuerza de gigante de fuego
POTN06 – de fuerza de gigante de las nubes
POTN07 – de fuerza de gigante de las tormentas
POTN08 – de curación
POTN09 – de heroísmo
POTN10 – de invisibilidad
POTN11 – de invulnerabilidad
POTN12 – de fuerza de gigante de piedra
POTN13 – aceite de encender fuegos
POTN14 – aceite de velocidad
POTN15 – roja
POTN16 – violeta
POTN17 – elixir de salud
POTN18 – de absorción
POTN19 – de agilidad
POTN20 - antídoto
POTN21 – de claridad
POTN22 – de resistencia al frío
POTN23 – aceite de velocidad
POTN24 – de defensa
POTN25 – de curación
POTN26 – de explosión
POTN27 – de aliento de fuego
POTN28 – de fortaleza
POTN29 – de genio
POTN30 – de infravisión
POTN31 – de aislamiento
POTN32 - antídoto
POTN33 – de bloqueo mágico
POTN34 – de protección de la magia
POTN35 – de escudo mágico
POTN36 – de maestría en robo
POTN37 – de concentración
POTN38 – de devolver reflejada la mirada
POTN39 – de percepción
POTN40 – de invulnerabilidad
POTN41 – de poder
POTN42 – de regeneración
POTN43 – de perspicacia
POTN44 – de fuerza
POTN45 - de libertad
POTN46 - de forma de piedra

PROYECTILES

BULL01 – de honda
BULL02 - de honda +1
BULL03 - de honda +2

RAYOS

BOLT01 - normal
BOLT02 – mágico+1
BOLT03 – de luz
BOLT04 – de golpe
BOLT05 – de poliformidad
BOLT06 - mágico +2

VARIOS

MISC01 – piel de lobo blanco
MISC07 – pieza de oro
MISC12 – campo de protección de Ankheg
MISC13 - samuel (cuerpo)
MISC16 - gema ágata de fuego
MISC17 – gema del ojo Lynx
MISC18 – gema piedra solar
MISC19 - gema turquesa
MISC20 – gema piedra sangrienta
MISC21 – gema gota del cielo
MISC22 – gema Andar
MISC23 – gema Jasper
MISC24 – gema Tchazar
MISC25 – gema Zircon
MISC26 – gema Iol
MISC27 – gema piedra de luna
MISC28 – gema estrella del mar
MISC29 – gema Ziose
MISC30 – gema Chrysoberyl
MISC31 – gema estrella Diopside
MISC32 – gema Shandon
MISC33 – gema aguamarina
MISC34 – gema Garnet
MISC3- gema Coral
MISC36 - perla
MISC37 – gema Sphene
MISC38 – ópalo negro
MISC39 - ópalo de agua
MISC40 – gema barra lunar
MISC41 – zafiro estrella
MISC42 - diamante
MISC43 - esmeralda
MISC44 – las lágrimas reales
MISC45 – la piedra del bribón
MISC47 – pantalones dorados
MISC48 - ídolo
MISC49 - Melicamp el pollo
MISC50 – una calavera
MISC51 – un mechón de pelo de una ninfa
MISC52 – la cabeza del wyvern
MISC53 – cuenco de control de elementales de agua
MISC54 – el cuerpo de un chaval
MISC55 – el cuerpo del duque Eltan
MISC56 – arma rota
MISC57 – escudo roto
MISC58 – armadura rota
MISC59 – miscelánea rota
MISC60 – el cuerpo de una araña
MISC61 – una botella de vino
MISC62 – un gato muerto
MISC63 – muñeco rumiante
MISC64 – un telescopio
MISC69 – un fragmento del artefacto de Helshara
MISC70 – la estatua de Deloma
MISC72 – la garra de Kazgaroth
MISC73 – el cuerno de Kazgaroth
MISC74 – una vela
MISC79 – un cuerpo femenino
MISC80 – un cuerpo masculino
MISC83 – la llave del río Plug
MISC84 - abucheo
MISC85 – el símbolo sagrado de Mulahey
MISC86 – el cuero cabelludo de un bandido
MISC87 – hierro contaminado
MISC88 – el pie de un conejo

VARITAS

WAND02 - de miedo
WAND03 – de misiles mágicos
WAND04 – de paralización
WAND05 – de fuego
WAND06 – de escarcha
WAND07 – de luz
WAND08 – de sueño
WAND09 – de polimorfización
WAND10 – de convocar monstruos
WAND11 - de los cielos

YELMOS

HELM01 – casco
HELM02 – de alineamiento opuesto
HELM03 – de gloria
HELM04 – de defensa
HELM05 – de infravisión
HELM06 – de protección a encantamientos
HELM07 – de Balduran

Podréis encontrar el resto de los CHEATS en el CD que acompaña la revista.

Tales of the Sword Coast

Más horas de juego para los fanáticos



Todos los aficionados a *Baldur's Gate* llevan reclamando desde hace tiempo una expansión o una segunda parte del, considerado por muchos, juego del momento. Centenares de miles de copias vendidas y el alud de peticiones han obligado a los chicos de *Interplay* a sacar una expansión para *Baldur's* mientras esperamos la aparición de la segunda parte de este estupendo juego de rol.

Tales of the Sword es el nombre de esta expansión. Muchos pensaban que se trataría de una aventura independiente bajo el motor gráfico del *Baldur's* original, pero la originalidad ha brillado y *Black Isle* ha desarrollado esta expansión como un complemento que se solapa al juego complementándolo y ampliando las horas de juego.

Este suplemento cuenta con dos grandes zonas de terreno: la población de Ulgoth's Beard y la Torre de Durlag que amplían las zonas



explorables del juego básico. Son accesibles desde el principio de la partida, aunque para acceder a ellas es recomendable tener personajes de un nivel medio para el pueblo y de un nivel alto para la Torre de Durlag.

Tras instalar la expansión podremos comprobar como cualquier partida grabada, al ser cargada nos permite acceder ya a estos dos nuevos escenarios que necesitarán entre 30 y 40 horas para ser explorados y «limpiados» de bichos malos. Esto significa que no es necesario haber finalizado el juego para acceder a estos nuevos territorios.

Se puede decir que cada una estas zonas es por extensión como dos de las del juego original, e incorporan multitud de monstruos nuevos y variantes interesantes de los que ya has encontrado. Otra de las novedades de esta expansión es la inclusión de un nuevo techo máximo de experiencia, petición que muchos jugadores habían hecho, pasando los puntos de experiencia máximos de 89.000 a 161.000. Así podremos subir un par más de niveles y, como no, tener conjuros más poderosos. Además de los conjuros de estos nuevos



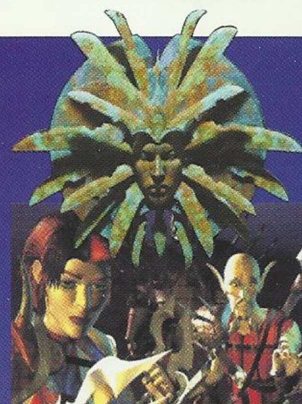


niveles también se han añadido unos cuantos más que aumentan el surtido de acciones de nuestros PJs conjuradores.

Estos escenarios tienen cien personajes que interactuarán contigo, aunque ninguno de ellos se podrá incorporar a tu grupo. La «visita» a estas dos zonas te permitirá cumplir dos aventuras bastante largas y las correspondientes sub-aventuras, con lo que no deben considerarse simplemente como zonas de «exploro-mato monstruo-subo experiencia». También es importante destacar que el desarrollo de estas aventuras paralelas no afectará directamente al desarrollo de la misión principal del juego básico.

Esta expansión incorpora también las sugerencias que muchos usuarios han reclamado, como por ejemplo modificaciones de algunos hechizos existentes y la inclusión de algunas mejoras en el interfaz. Como curiosidad cabe apuntar el hecho que algunas nuevas pantallas se habían realizado con tanta calidad que se debieron modificar para que no destacaran tanto sobre el juego original.

La diversión continúa y está asegurada con *Tales of the Sword*. Deja de llorar porque has acabado *Baldur's Gate* y hazte con este nuevo producto. Falta ya muy poco para que lo tengas en tu tienda habitual. Vale la pena.



Título

Llega la alternativa con Planescape

Planescape: Torment es la nueva apuesta *Black Isle* por los juegos de rol basados en el mundo de *AD&D*. En este caso, y como te podrás imaginar, han tomado como base de operaciones el universo de *Planescape*.

Gráficamente el modo de juego será similar a *Baldur's Gate*, ya que utilizará el mismo motor gráfico (el *Bioware Infiniy Engine*) con lo que nos parecerá estar jugando al mismo *Baldur's*, con la diferencia de encontrarnos en un mundo bastante diferente.



La novedad más importante de este nuevo proyecto reside en la forma de jugar y controlar nuestro personaje. No habrán clases ni tipos de personaje, ya que este dependerá de como vayamos avanzando y actuando en el transcurso del juego. Seremos un personaje inmortal que revive constantemente después de cada fin de una vida, pero con un problema: no recordamos absolutamente nada de nuestras vidas anteriores. Por ello deberemos ir hilvanando nuestro personaje a medida que vayamos avanzando en un mundo donde las leyes físicas y la razón no son todo lo normales que presumiblemente deberían ser.

De momento, y como se dice en muchas ocasiones en este mundillo, a esperar.



Título:

Vale, vale... ¿Pero para cuándo Baldur's Gate 2?

El negocio es el negocio. Aunque haya salido está expansión, los programadores de *Baldur's Gate* ya preparan su segunda parte. Se saben pocas cosas sobre las novedades que podremos encontrar en esta nueva entrega, pero lo que si parece confirmado es que se está trabajando para que esta segunda parte aproveche la tecnología de las aceleradoras 3D, con lo que seguramente podremos encontrar unos gráficos aún más espectaculares que en su primera parte.

El resto forma parte del misterio pero seguramente todavía deberemos esperar unos cuantos meses (bastantes creemos)para ver el nuevo hermano de nuestro *Baldur's*.

También destacar que se ha confirmado que Baldur's Gate tendrá una conversión para DreamCast con bastantes mejores técnicas.







El delfín de Nintendo:

Después de que *Sony* diese a conocer las exuberantes características de la anunciada *Playstation 2*, *Nintendo* insinuó estar trabajando en un proyecto de alto nivel con unos ingenieros disidentes de la prestigiosa compañía *Silicon Graphics*, llamados *ART-X*.

Debido a la proximidad del E-3 la feria más importante del mundillo de los videojuegos celebrada del 12 al 15 de Mayo de este año, *Nintendo* anunció con más detalles el lanzamiento de su consola de nueva generación. El nombre provisional de la máquina es el de *"Proyecto Delfín"*, y se ha confirmado la colaboración de *ART-X* en el desarrollo del chipset 3-D. Pero además, siguiendo el ejemplo de *Sony* y sobretodo de *SEGA*, ha formado equipo con lo mejor del sector: *Matsushita*, aquí más conocida por *Panasonic* (la nº 1 mundial de electrónica doméstica) desarrollará la unidad de DVD, el que será el estándar en el 2000 en lo que ha almacenamiento de memoria se refiere; *IBM* producirá la CPU, utilizando el chip Power-PC, lo que permitirá abaratar los costes.

La velocidad de proceso del CPU será de 400 Mhz, mientras que la del chipset 3-D correrá 200 Mhz, utilizando tecnología de semiconductores de 0.18 micras. La memoria será DRAMBUS y tendrá un ancho de banda de 3.2 GB/segundo.

Algunos rumores dicen que podrá generar hasta 80 millones de polígonos por segundo, teniendo facilidades en el manejo de NURBS (*Non Uniforme Rational B-Splines*), que son algo así como vectores curvados, que permiten la creación de gráficos más realistas.

En el E-3 se presentó a puerta cerrada este proyecto de consola. Únicamente los desarrolladores pudieron apreciar las capacidades de esta nueva máquina. De esta presentación se comentó que se podían ver películas en DVD, algo que *Sony* no confirmó para *Playstation 2*, y la respuesta de los que pudieron ver la demostración a la pregunta de si era mejor el proyecto de *Nintendo* que el de *Sony*, fue generalmente positiva.

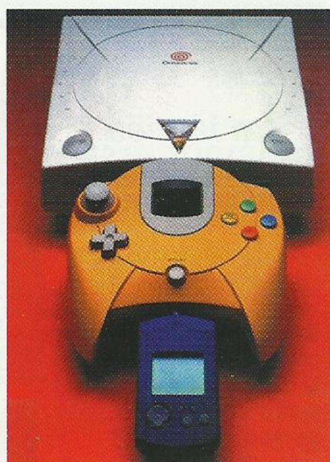
El detalle más curioso, y porque no decirlo más morboso, es que *Nintendo* dijo que la fecha de lanzamiento del *"Delfín"* coincidirá o será muy próxima a la de *Playstation 2*.

Últimas noticias del lanzamiento de Dreamcast en Europa.

La nueva aventura de *SEGA* en el mercado del ocio electrónico tendrá su salida en el mercado español el día 23 de Septiembre del presente año al precio de 39.900 ptas.

En el paquete básico se incluirá un módem de 56 K, y una conexión de Internet local totalmente gratuita, gracias al acuerdo de *SEGA* con *BT* (*British Telecom*). Esta es una gran noticia para aquellos que envidiaban la opción on-line que podían aprovechar algunos juegos de PC. Lo que sí se tendrá que pagar es la factura del teléfono, y al no existir todavía una tarifa plana económica, podría crearse cierto suspense entre los usuarios al llegar la factura a casa.

Después de conocer la competencia futura que le depara a *Dreamcast*, ya existen rumores de una nueva versión de esta consola, que incluiría DVD, 32 MB de memoria RAM y un nuevo diseño del chip *Hitachi SH-4* que no tuviese problemas de recalentamiento, aunque el actual no da ningún problema.



MDK 2 para Dreamcast

El popular juego de acción desarrollado por *Shiny Entertainement*, de la mano de David Perry, tendrá continuación en la consola blanca de *SEGA*, de la que se ocupará *Bioware*. Esta secuela potenciará los elementos de humor ya vistos en la primera y nos permitirá elegir entre tres personajes: Max, Kurt y el doctor Hawkins.



Se anula el lanzamiento de la Pockestation en los EEUU

La tarjeta de memoria con pantalla líquida, que permite bajar datos de los algunos videojuegos de la consola *Playstation*, como juegos o características de personajes para intercambiar con los amigos, no tendrá salida en el mercado americano, con lo que no es absurdo suponer que tampoco aparezca en Europa. Una lástima.



Star Wars en los videojuegos.

La maquinaria comercial de *Star Wars*, vuelve a su máximo esplendor debido al estreno de la película en los EEUU (nosotros tendremos que esperar al 20 de Agosto). Están en producción tres títulos que hacen referencia a este nuevo film:

El primero será *Star Wars: Episode I. The adventure*, y consistirá en una aventura de acción en 3ª persona y sólo estará disponible en *Playstation*.

El segundo título: *Star Wars: Episode I. Racer*, nos permitirá competir en la carrera *"Boonta Eve Classic Race"*, adaptación de una de las partes más espectaculares de la película.

Y el tercero será un juego de acción al estilo *Jedi Knight* pero protagonizado por Obi-Wan Kenobi.



NOTICIAS BREVES:

->En julio de este año aparecerá en Japón una nueva versión del famoso ***Metal Gear Solid***. Dicha versión añadirá el subtítulo de "Integral", y aportará nuevas opciones y 300 niveles nuevos de práctica. Sólo para coleccionistas.

->***Tekken Tag Tournament*** será el título final que tendrá aquel *Tekken 3,5* que mencionamos en el número anterior. Estará disponible para *Playstation* y *Dreamcast*.

->***Baldur's Gate***, el exitoso juego de rol de PC, tendrá su versión para *Dreamcast*. Además se rumorea que se benificiará de mejoras gráficas exclusivas para esta versión, aunque este extremo todavía no se ha confirmado.

->El kit de desarrollo de ***Playstation 2*** saldrá a la venta en septiembre a un precio que rondará los 3 millones de pesetas. El entorno de programación será el **LINUX** y permitirá a los desarrolladores comenzar a trabajar en proyectos para esta nueva consola de *Sony*, que previsiblemente permitirá programar juegos de una calidad no vista hasta el momento, con el permiso del "delfín" de *Nintendo* y de la *DreamCast*.

->***Prince of Persia 3-D*** será convertido a *Playstation* poco después del lanzamiento de PC a finales de este año. Los fans de está consola podrán también viajar al lejano oriente y correr nuevas aventuras ahora en 3D.

->*Activision* se encargará de desarrollar la segunda entrega de ***Nightmare Creatures*** para las consolas de *Sony* y *Nintendo*.

->***Wild Arms: Second Ignition*** será la segunda entrega del RPG *Wild Arms*. Los gráficos del juego serán totalmente en 3-D y el estilo de los personajes será más occidental, siguiendo la línea de *Final Fantasy VIII*.

Texto: Ricardo Martín

E-3: Introducción



La nueva edición de la Exposición de la Electrónica del Entretenimiento, E-3 para los amigos, se ha convertido en la feria más importante del sector del ocio electrónico en todo el mundo. Este año ha vuelto a celebrarse en Los Angeles, después que durante dos años ocupasen un recinto ferial en Atlanta. Este año se han llegado a presentar alrededor de 1900 títulos nuevos en los diferentes soportes disponibles, me refiero, por supuesto a PC y las diferentes consolas. En las siguientes líneas os podré al día de alguna de las novedades más interesantes mostradas en consolas.

Los juegos de lucha más "sexys" para Dreamcast



La veterana compañía japonesa *Tecmo*, mostró su *Dead or Alive 2*, segunda parte de un juego aparecido en *Saturn* y *Playstation*, donde las curvas de las luchadoras (sobretodo las de los pectorales) se movían de una forma desafiante. *Namco* no se quedó atrás y puso a disposición de los visitantes las imágenes de *Soul Calibur*, continuación del excelente *Soul Blade* que también mostraba alguna que otra imagen sugerente. Para que no os quejéis aquí tenéis unas fotos.





Los premios de la Academia de Ciencias y Artes Interactivas (AIAS)

Los "Oscars" de los videojuegos se repartieron por segundo año en el E-3. Y este año *Nintendo* fue la triunfadora gracias a *Zelda: Ocarine of Time* de Nintendo 64, con 6 premios:

-Mejor juego del año
-Mejor juego de aventuras del año
-Mejor RPG del año
-Mejor juego de consola del año
-Mejor diseño
-Mejor programación del año

Y a *Banjo-Kazooie*, también de Nintendo 64, que obtuvo 2 premios más.

-Mejor juego de acción de consola
-Mejor innovación gráfica.

Después de premiar de forma tan unánime la obra del Sr. Miyamoto, (ya ganó un premio honorífico al mejor creador, en la edición anterior) más de uno esperará ansioso una nueva producción suya. Las otras compañías deberían dar las gracias, por la segura ausencia que tendrá este autor en la edición del año que viene, porque se dedicará de lleno al *Proyecto Delphin* de *Nintendo*.

Juegos de Rol para Playstation

La importancia que han adquirido los RPG´S en el catálogo de *Playstation*, es enorme, sin embargo en España parece que se produce un efecto inversamente proporcional. Efecto debido a una falta de distribución de una de las compañías más importantes en este género: *Square Soft*.

De todos modos se presentaron en esta mega-feria los títulos que seguro llegarán al mercado USA, y aquí tendremos que esperar a que suenen las campanas:

Square Soft presentó el esperado *Final Fantasy VIII* que volverá a distribuir *Sony* en España y la segunda entrega del *Saga Frontier 2*; *Star Ocean: The Second Story* de la también importante *Enix*. *GameArts* presentaron *Lunar 2: Eternal Blue*, un remake de la versión que salió para la extinta *Mega-CD*, y *Grandia*, otro remake de aquel juego de *Saturn* que tenía que salir en nuestro país y al final se quedo en las puertas: Estos dos títulos serán adaptados al mercado americano por *Working Design*, los disidentes de *Square Soft América*, que formaron *Crave Entertainment*, presentaron su *Shadow Madness*, que por las críticas que ha recibido la versión Beta de este juego, tendrán que trabajar mucho más si quieren que el producto funcione; para terminar *Atlus* destacó con *Persona 2: Innocent Sin*, una continuación bastante mejorada respecto a la anterior entrega.

Mucho Resident Evil en el E-3

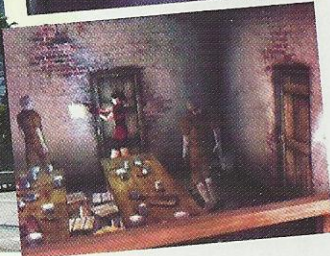
La franquicia *Resident Evil* de la compañía japonesa *Capcom*, demostró estar en su mejor forma al presentar dos nuevos títulos de esta saga. El primero fue *Resident Evil: Némesis*, cuyo argumento se sitúa en las 24h. previas, y las 24h posteriores de *Resident Evil 2*. En este título se ha cuidado más el nivel de detalle, apareciendo más tipos de zombies y hasta diez a la vez en pantalla y han incrementado razonablemente el nivel de dificultad con respecto a la anterior entrega. Los puzzles son un poco más complicados, aunque sin pasarse. Y por último, el día y la noche también estarán en el juego, (otro que roba del *Zelda*) al igual que las inclemencias del tiempo (al fin y al cabo la lluvia siempre ambienta, sobretodo en este tipo de juegos).



La versión para *Dreamcast*, *Resident Evil: Code Verónica*, fue mostrado en sólo en vídeo. (¡Pero que vídeo!). En éste se pudo apreciar lo mucho que puede dar de sí el potencial de la 128-bit de *SEGA*. Aquí podéis ver las imágenes. Por último, el productor jefe de I+D (Investigación y desarrollo) de *Capcom*, Yochiki Okamoto, insinuó otro título de esta saga para el proyecto de *Playstation 2*.







La familia Belmont resucita para Dreamcast.

Konami mostró las primeras y prometedoras imágenes, en vídeo, de *Castlevania Resurrection*, demostrando que ellos también confían en el éxito de *Dreamcast*. Aquí podéis apreciar algunas imágenes.







Texto: Ricardo Martín

CASTLEVANIA

Una vez más la familia Belmont vuelve a recuperar el protagonismo después de la anterior entrega para *Playstation* , *Castlevania: Symphony of the night*, donde controlábamos a Alucard, un vampiro que se rebelaba contra su propia raza. Nintendo 64 ha permitido la creación de un entorno tridimensional para una saga que siempre se había jugado en 2-D.



Las novedades

Es difícil describir los motivos por los que una saga con tantos años a la espalda es capaz, generación tras generación (de consolas), sorprendernos una y otra vez. Quizás uno de los factores más destacables sea el gran cuidado que se tiene al crear la ambientación del juego, predominando la oscuridad y lo gótico de sus gráficos, y sobretodo el desarrollo de la acción, donde los creadores se esmeran en huir de la monotonía en el que caen los juegos que mezclan acción y plataformas.

Castlevania, a secas, es el nuevo título de esta saga, que siguiendo las tendencias actuales en el mercado de los videojuegos, y gracias a las nuevas tecnologías, se le ha añadido una tercera dimensión. La ambientación sigue el estilo tenebroso que habíamos comentado (la introducción comienza con un personaje tocando un solo de violín), pero rebozándolo en grandes cantidades de hemoglobina, estatuas llorando sangre, cascadas de ésta en las paredes... , un siniestro espectáculo. También se nos permite escoger entre dos personajes, Reinhardt Belmont, el último descendiente de la familia que todos los vampiros temen, o bien una joven española llamada Carrie Fernández. El primero utiliza como arma principal el clásico látigo que parece un elemento tradicional en su familia, al que se le añade una pequeña espada. Por el contrario Carrie se servirá únicamente de su magia para luchar contra los amigos de Drácula. Elegir uno u otro, no sólo tendrá una consecuencia en la forma de jugar, dadas sus diferentes habilidades, sino que además algunos de los 14 niveles de los que se compone el juego serán exclusivos para cada uno de los dos personajes, por lo que el desarrollo de la historia variará substancialmente según sea tu elección. Al igual que en las otras entregas, se podrán recolectar diversos objetos, que nos ayuden en la lucha contra las fuerzas del mal: cuchillos, crucifijos y nitroglicerina, entre otros, que podrán utilizar tanto Carrie como Reinhardt. Otro elemento que parece robado de Zelda: Ocarine of Time (ver Líder nº 1) es el transcurso del tiempo: el día y la noche afectan de una forma radical a la hora de jugar a este juego, ya que como todos sabréis a los vampiros, que tienen un cutis muy delicado, no les sienta nada bien el sol. Este factor hará que durante la noche se nos haga un poco más difícil avanzar en el juego que durante el día. Y por último, y para que veáis que Konami se lo ha "currado", también deberemos solucionar algunos puzzles, para poder terminar este difícil juego.



La opinión

No puedo evitar decir que siempre he sido un gran fan de esta saga, a pesar de haberme "enganchado", en la entrega que apareció en SuperNintendo, aunque jugué ocasionalmente a una de las versiones que se hicieron para la Nintendo 8-bit. Por eso puedo decir que pasar de los gráficos bit-map a los poligonales, ha sido un cambio arriesgado. De no ser por pequeños detalles, como necesitar obligatoriamente una controller pack para grabar las partidas, la increíble dificultad en las partes del juego más plataformeras (que acabará con la paciencia de más de uno) y desde luego no haber traducido los diálogos al castellano, cosa que si han hecho en el *Metal Gear Solid*, podría haber sido una de las mejores partes de la saga Castlevania. Tendremos que esperar a las versiones que seguramente se estarán preparando para la nueva generación de consolas.

Título: Castlevania
Consola: Nintendo 64
Género: Aventuras-Acción
Programadores: KCE Kobe
Distribuye: Konami
Nº Jugadores: 1

8 

THE GRANSTREAM SAGA

Por fin llega a España, un Action-RPG que apareció en Japón a finales del 97, creación de la compañía *ARC Entertaiment*, de la que buena parte de sus componentes trabajaron en *Quintet*, empresa de videojuegos que desarrolló maravillas para SuperNintendo, como *Actraiser 1* y *2*, *Soul Blazer* o *Terranigma*.

Otro héroe, otra aventura

Una vez más un chico joven con un pasado desconocido (argumento muy recurrido en este tipo de juegos), se tiene que enfrentar a su propio destino. Valos, es el nombre del nuevo héroe, que en esta ocasión tendrá que encontrar la forma de que las ciudades flotantes en las que vive, no caigan al vacío. Esta es la base de la historia que puedes vivir en este juego, pero el argumento que da giros inesperados a cada momento se convierte en su mayor atractivo. Para explicar mejor las situaciones más importantes que acontecen, se han incluido escenas animadas al más puro estilo manga, aunque los personajes y escenarios estén generados de polígonos en 3-D. Los combates se desarrollan en tiempo real, mediante una lucha cuerpo a cuerpo con armas y magias diversas, tanto con enemigos menos importantes como con los "Final Bosses"

A fondo

Este juego podría haber sido un gran lanzamiento a primeros del 98, poco después de aparecer en Japón, pero ahora está evidentemente desfasado al igual que pasa con otro buen juego de SCEE, *Wild Arms* que es anterior en producción al "*Final Fantasy VII*". El juego en cuestión es un buen título, quizás algo lineal y no excesivamente largo, pero no puedo evitar preguntarme ¿dónde estarán títulos de mucha más calidad y más actuales como *Xenogears*, *Parasite Eve* o *Star Ocean: Second Story*?

Título: Granstream Saga
Consola: Playstation
Género: Action-RPG
Programadores: ARC Entertaiment
Distribuye: Sony CEE
Nº Jugadores: 1

6 

Texto: Ricardo Martín

Blue Stinger



La influencia de *Resident Evil* perdura incluso en las nuevas generaciones de consolas. En este caso ha sido *Dreamcast*, la nueva esperanza de *SEGA*, la que nos permitirá disfrutar de este juego, que bien podría ser una superproducción hollywoodiense.



Blue Stinger comienza en una pequeña isla que, después del impacto de un extraño artefacto proveniente del espacio exterior, se cierra en una cúpula de energía impidiendo que ningún habitante de la isla pueda huir. Al mismo tiempo, lo que antes eran personas normales comienzan a mutar, convirtiéndose en monstruosas criaturas, que destruyen todo lo que se les pone por delante.

El sistema de juego es sencillo, de hecho es un calco de *Resident Evil* en muchos aspectos: conseguir llaves (en este caso tarjetas magnéticas) para abrir nuevos caminos, apoderarnos de diferentes tipos de armas cada vez más poderosas y espectaculares como los seres a los que nos llegaremos a enfrentar, y por supuesto resolver puzzles no demasiado complicados, pero que en ocasiones nos harán discurrir un buen rato. También se incluyen ideas originales, que a pesar de que le quiten realismo al juego, aportan un mayor grado de jugabilidad. Una de estas ideas es la de las máquinas de *vending*, donde se pueden conseguir desde tónicos reconstituyentes hasta bazookas, siempre que hayas recolectado el suficiente dinero que desprenden los mutantes al morir.



La compañía japonesa *Climax Graphics* ha contactado con técnicos que acostumbran a trabajar en películas americanas, como Robert Short, director artístico de películas como *Bitelchús* del afamado director de cine Tim Burton (*Batman*, *Eduardo Manostijeras*...). En este juego se encarga del diseño de las criaturas y Pete Von Sholly crea el movimiento dinámico de cámara, olvidándose por desgracia de la jugabilidad.



Aventuras, emociones y muchas sorpresas son las experiencias que nos depara este esperado título, para la nueva consola de *SEGA* que estará disponible el próximo mes de septiembre.

Legend of Legaia

Sony Computer Entertainement Europa nos prepara otro título de rol para su consola *Playstation*. La fecha de salida está prevista para otoño. Y la pregunta es ¿saldrá en castellano?.



Al iniciar el juego se nos explica una interesante historia: Dios creó a los humanos para que gobernasen el mundo que Él creó, pero el hecho de vivir rodeados de bestias indómitas mucho más fuertes que ellos se lo ponía muy difícil. Por eso el Creador dio vida a una nueva raza para que ayudase a los necesitados. Estos nuevos seres, los Seru, podían fusionarse con los humanos haciendo de éstos la raza que dominase en fuerza e inteligencia a las bestias. Pero este mundo ideal no tardó en desvanecerse. La aparición de una extraña niebla hizo que los Seru tomasen una conciencia malvada que les llevó a poseer los cuerpos de los seres humanos. Sólo unos misteriosos árboles, llamados los árboles del Génesis, parecían repeler la niebla que estaba creando tanto caos.

Después de este prólogo, *Legend of Legaia* nos pone a los mandos de un joven llamado Vahn, que será uno de los tres héroes que se tendrán que enfrentar a esta extraña situación. La misión básica de este juego será encontrar el medio de eliminar la niebla de los diferentes pueblos y ciudades que constituyen este mundo, para así liberar a los humanos poseídos por los Seru. Como en todo juego de estas características los combates tendrán una gran importancia, y aunque los encuentros con enemigos sean aleatorios como es habitual en este género, los combates (por turnos) se desarrollaran con un novedoso sistema, los *Tactical Arts System*, que consisten en las combinaciones que se pueden hacer con el pad, creando combos al estilo de los juegos de lucha. Los gráficos serán en 3-D en tiempo real, lo que significa que el nivel de detalle no será significativo.

Legend of Legaia puede ser un buen aperitivo ante la llegada, estas Navidades, del esperado *Final Fantasy VIII*.

Omega Boost

No solo de juegos de coches vive el videoadicto.



Polyphony Digital, los creadores de *Gran Turismo* (el juego de carreras de turismos más vendido con 6 millones de copias distribuidas en todo el mundo), se han pasado a los juegos de batallas espaciales con robots llevando al límite el potencial de *Playstation*.

Sin duda este juego recordará a más de uno las series de animación japonesas en las que robots gigantescos luchan con todo tipo de armas para derrotar a su rival. La más conocida es *Macross*, de la que también se han hecho juegos con licencia oficial, o han derivado en juegos de rol como *Robotech*.

Pero en este juego del que os hablamos poco hay de estrategia, aunque mucho de acción y batallas.

La jugabilidad es sencilla pero muy trabajada: nos ponen al mando de un enorme robot para que durante nueve fases nos enfrentemos a innumerables enemigos en forma de naves o de otros robots, para que a mitad de nivel nos enfrentemos con un enemigo más poderoso de lo habitual. Superado éste tendremos que dejarnos las entrañas para averiguar como destruir al enemigo final, a cuál más complicado y difícil de eliminar.

En principio contaremos con 9 fases de juego que una vez completadas nos darán acceso a 10 más. Por supuesto la intro quita el aliento, convirtiéndose en unas de las más espectaculares vistas en la consola de *Sony*, sólo superada quizás por la de *Final Fantasy VIII* que muy pronto llegará a Europa.



Es de esperar que este juego llegue en la versión Pal para finales de verano o principios de otoño.



Líder Virtual CORREO

Vamos, que por fin recibimos las primeras cartas en esta sección. Como no han sido muchas os tenemos que estirar de las orejas. Ya lo sabéis: dudas, trucos, comentarios y críticas del panorama actual del ocio electrónico. Ahí va la más interesante. El resto, por falta de espacio, las respondemos en privado.



Hola Líder:

Mi carta es tanto una queja, ¡no a vosotros!, como una pregunta. Recientemente he adquirido el juego para PC Baldur's Gate, en su versión en castellano. Lo encuentro un gran juego, bien acabado y adictivo. Pero mi desilusión ha llegado al enterarme de que en la versión americana, el juego viene además de con el manual, con dos mapas: uno de la región y otro de la ciudad, así como con una tarjeta de referencia rápida. Y aquí mi queja, ¿por qué la casi totalidad de distribuidoras, en España, de juegos para PC se dedican a eliminar todos los complementos que normalmente llevan las versiones americanas?, creo que es una desconsideración grave frente a sus clientes potenciales, y que no vengan con que los márgenes no dan para más, ya que en mi opinión lo único que provocan es que más de uno se replantee el comprar el original si a cambio no recibe todo lo que tendría que recibir, y entonces se quejan de la piratería cuando han empezado ellos "pirateando" componentes del juego.

Y aquí mi pregunta: comentando el juego con un conocido aficionado a Dungeons&Dragons, comento que a él le era igual el tema de los mapas ya que los tenía gracias a los juegos de Rol. Desgraciadamente no puedo contactar con él y pedirle que me diga en que módulos aparecían y aquí es donde entráis vosotros: ¿Podríais decirme en que módulos o complementos de D&D, AD&D o FR se pueden encontrar los citados mapas?

Gracias, un cordial saludo y adelante.
Jordi Falgueras

Respuesta

Respondiendo a tu pregunta, según nos ha confirmado Xavi Garriga (Coordinador y traductor de *AD&D*), los citados mapas se encuentran en *las Guías de Volo* (*The Volo's Guide*), estas guías, contienen entre otras las descripciones sobre Watterdeep, Los Valles y **Costa Salvaje**. Es en esta última donde puedes encontrar la información que estás buscando. Si puedes esperarte a finales de año, *Martínez Roca,* la empresa que lo edita en Castellano, empezará a editar material de *Forgotten Realms* incluyendo dicha guía.



Puedes escribir a: Correo Líder Virtual – C/ Santa Carolina, 16 local – 08025 Barcelona

Entre todas las cartas sortearemos cada nº un videojuego en el formato que prefieras. Este número se lo lleva Jordi Falgueras de Barcelona, que consigue un juego cortesía de Electronic Arts.

CD-ROM

Introduce el CD LIDER 2 en tu unidad de CDROM y este se inicializará sólo. Si no tienes esta opción activada utiliza "Mi PC" para situarte en tu unidad y ejecuta el archivo *lidercd2.exe*.

El navegador te permite ver todo el contenido del disco, pero si lo deseas puedes usar directamente el navegador de Windows 9x para moverte por la estructura de directorios, ya que todos los programas se han agrupado por familias en directorios para que sea fácil navegar y comprender sus contenidos.

DEMOS:

SILVER: Una demo jugable de uno de los mejores Action RPG de los últimos tiempos. Rescata a tu amada y experimenta un divertido modo de lucha en un universo recreado a la perfección con una calidad técnica espectacular. La mejor apuesta de *Infogrames* en tu ordenador.

SOFTWARE ROL: Si te apasiona jugar a rol y piensas que las máquinas no pueden ayudarte estás equivocado. En este número os ofrecemos multitud de información, programas y aplicaciones útiles y para diversos juegos. Prometemos ir aumentando la calidad y cantidad de estos productos, pero para eso necesitamos vuestra colaboración: ¡mandadnos alguna cosilla! Para saber que programas tenemos este número consulta el archivo softrol.txt en el directorio D:\rol\

PATCHES: Ya no tienes que navegar en la red para conseguir los parches de tus juegos favoritos. En este número te ofrecemos los de *Baldur's Gate*, *Caesar III*, *Commandos* y *Mith 2*. Puedes ver las mejoras que te ofrecen en cada uno de los directorios donde se encuentran y en el archivo *readme.txt*.

FOTOS: *GenCon 99*, *Salón del Cómic de Barcelona* y *Expocómic* en Madrid. Tres eventos con miles de visitantes y donde los juegos de rol estuvieron presentes. Si no tuviste la suerte de asistir no te pierdas nuestra galería de más de 300 fotografías para que veas el ambiente que se respiro. Y si asististe no puedes dejar de verlas para ver si sales... ¡búscate!

FE DE ERRATAS LIDER VIRTUAL

Los malditos duendes nos hicieron la puñeta en el pasado número en las fichas técnicas de algunos juegos. Mientras les enseñamos la salida de nuestra redacción (no sea que nos desmonten los ordenadores) aquí tenéis los datos correctos de las mencionadas fichas:

Baldur's Gate - Programadores: Bioware
Sim City – Género: Estrategia - Programadores: Maxis – Distribuye: Electronic Arts
Metal Gear Solid – Nota: 9
Zelda 64 – Consola: N64 – Género: Action RPG – Programadores y Distribución: Nintendo

Destacar también que el CD del nº 1 no funcionaba con autoarranque, con lo que deberéis usar el comando explorar (botón dcho. del mouse sobre el icono de la unidad de CD) para acceder a éste y poder navegar por su estructura de directorios. En algunas descompresiones el árbol de directorios creado es largo, pero ello no impide el buen funcionamiento de los programas. El vídeo de *Star Wars* funciona correctamente, pero debéis instalar el *Quick Time* 3.0 ® incluido en el CD.

PRIMER CONCURSO DE SOFTWARE DE APOYO A LOS JUEGOS DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN.

Líder ha vuelto con CD ROM y esto debe aprovecharse. Cuantos de vosotros estáis hasta las narices de las malditas tablas y la tediosa labor de hacer fichas de personaje nuevas. Muchos son los aficionados a la programación que han desarrollado programas y aplicaciones interactivas para ayudarse en sus partidas. Ahora nos gustaría que los compartierais con el resto de aficionados y que además participéis en nuestro concurso. Esperamos vuestros programas y aplicaciones en:

Líder – 1er Concurso de Software
C/ Santa Carolina 16 local
08025 Barcelona
España
revistaspandora@retemail.es



Normas de participación:

1) Todo el software presentado deberá ser original, no siendo válidas las modificaciones de programas ya existentes que pertenezcan a otros autores.
2) Podrán presentarse programas de ayuda para la preparación y realización de partidas de juegos de rol, estrategia y simulación, así como bases de datos u otras aplicaciones relacionadas. También se aceptan animaciones, foto-montajes y escenarios generados en 3D que tengan relación con la fantasía.
3) No existe límite en el número de programas y aplicaciones que puede enviar cada persona. El jurado puede determinar agrupar varios programas en un mismo paquete si procede por las características de estos.
4) Pueden participar todas las personas de todas las edades y países. El envío de los programas deberá realizarse por correo (en CD, disquete o disco Zip) o por correo electrónico. Los originales no se devolverán.
5) Los programas deberán estar en castellano, completamente compilados y acompañar un breve manual indicando el funcionamiento del programa. Este manual deberá estar preferiblemente en un archivo de texto. No es necesario incluir el código fuente del software.
6) Los programas deberán ser totalmente operativos y no limitados. En todos ellos deberá figurar el pseudónimo del programador. En un sobre cerrado con este pseudónimo, se deberá incluir el nombre completo y datos personales. En los programas enviados por internet se deberá remitir un archivo de texto con los mismos datos.
7) Los derechos de publicación del programa pasarán a manos de Ediciones La Caja de Pandora S.L. con el objetivo que pueda ser publicado en el CD ROM de Líder sin que el autor del mismo perciba ninguna compensación económica.
8) En el caso que se realizará cualquier edición de este programa de forma independiente a la revista, el autor podrá recibir una cantidad económica a negociar con la editorial. No se publicará ningún programa fuera de la revista si no se ha alcanzado un acuerdo con su autor.
9) La editorial no se hace responsable de las posibles violaciones de derechos intelectuales que se puedan realizar en alguno de los programas. Es obligatorio indicar en los mismos a que personas o empresas pertenecen las marcas registradas que se puedan llegar a utilizar.
10) El plazo máximo de entrega de los programas finaliza el 31/12/1999.
11) El fallo del jurado se dará el 15 de enero del 2000, publicando los ganadores del mismo en el siguiente número de la revista Líder.
12) Se establecen premios en tres categorías:
1- Un primer premio que recibirá una videoconsola de última generación y un juego
2- Un segundo premio que recibirá un lote de libros y un videojuego (en el formato que prefiera).
3- Un máximo de tres accésit que recibirán un lote de libros cada uno.

13) El jurado se reserva el derecho de declarar desierta alguna categoría si se considera que los programas no alcanzan el nivel necesario.
14) La participación en el concurso comporta la aceptación de la totalidad de estas normas.



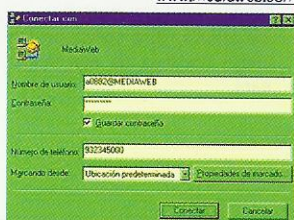
Texto: Guillem Ximenis

Conectar Gratis

Para quién no tenga suficiente dinero para contratar una conexión a Internet, o para aquellos que quieran conectar anónimamente, sin necesidad de dar sus datos, existe *Mediaweb*, una empresa que da un servicio similar a las direcciones electrónicas gratuitas que se pueden encontrar por toda la red y que a cambio de publicidad regalan conexiones a Internet. Los requisitos para utilizarlo son un ordenador, un módem y, eso sí, mucha paciencia, porque la velocidad no es precisamente un punto fuerte del servicio.

Una vez estamos dentro de la página de *Mediaweb*, donde se informa de los detalles del asunto, accedemos al formulario para darse de alta, se rellenan los datos y a los pocos minutos ya se tiene acceso con un nombre de usuario propio, además de una cuenta de correo y un mega de espacio para colgar una página web personal. Para configurar la conexión no hará falta hacer nada especial; utilizando el Acceso Telefónico a Redes de *Windows*, como con cualquier otro servidor, funcionará perfectamente. El número de teléfono al que llamar será el del nodo local de Infovía más cercano que tengamos.

www.mediaweb.com



Hablando en el IRC

Una de las mejores cosas que podemos encontrar en Internet son los chat a tiempo real, donde puedes hablar con todo tipo de gente sin que nadie llegue a conocer quién eres realmente. Hay muchos tipos de chat, pero los primeros en los que se suele entrar las primeras veces que alguien conecta a la red, son los que están dentro de alguna página web y se utilizan desde el mismo navegador. Su ventaja es que resulta muy fácil encontrar gente con aficiones comunes, porque todos han ido a parar allí buscando lo mismo, pero también tienen un gran defecto: demasiadas veces el tiempo real se convierte en tiempo de espera y resulta bastante difícil mantener una conversación cuando pasan varios minutos entre frase y frase.

Para solucionarlo, lo mejor es utilizar el IRC, donde no suele haber tantos problemas y además está lleno de gente las 24 horas del día. La primera cosa necesaria es un cliente de irc; un programa (normalmente gratuito) que permite conectar a los diferentes servidores y hablar en los canales que tiene cada uno. El más utilizado es el mIRC, muy fácil de manejar y con bastantes opciones.

Una vez lo hemos bajado de Internet y lo hemos instalado en el ordenador, el programa pedirá nuestro nombre real, la dirección de correo electrónico (datos que nos podemos inventar) y un nick por el que seremos conocidos dentro del chat. Ahora solamente queda elegir un servidor (hay muchos en castellano) y conectar.

Después de unos cuantos mensajes de bienvenida y de avisos con las normas del servidor, veremos el cursor en la parte baja de la pantalla esperando alguna orden. Es el momento de elegir el canal donde queremos entrar a hablar. Con el comando **/list** aparecerá una lista con todos los canales que hay formados en ese momento en el servidor. Para entrar en uno basta con escribir **/join #canal**, y se abrirá otra ventana donde irán saliendo los mensajes de todas las personas que están dentro. También podemos, si no nos gustan los que hay creados, abrir nuestro propio canal y esperar que alguien entre a charlar. Únicamente hay que inventarse un nombre y entrar con el comando join. El mundo de los chats es sencillo para los novatos, ya que con lo que hemos explicado es suficiente para poder hablar en un IRC, pero puede de llegar a complicarse mucho si empezamos a utilizar otros comandos y virguerías que nos permitirán desde cambiar las letras de color hasta bloquear la entrada a un canal, si somos administradores de éste, a un determinado usuario.

El resto ya depende de cada uno, eso sí, hay que ir con un poco de cuidado, si se cansan de nosotros nos pueden echar de un canal y del servidor.

SERVIDORES DE IRC

- ->irc.redestb.es
- ->irc.catalunya.net
- ->irc.ctv.es
- ->irc.mad.servicom.es
- ->irc.arrakis.es
- ->irc.lleida.net
- ->www.mirc.co.uk





El Castillo de Chronos

Navegando por la red puedes encontrar multitud de páginas relacionadas con los juegos de rol. Pero si siempre encuentras que les falta alguna cosa no puedes dejar escapar una visita a este Castillo.

Tanta información en una sola página Web es sorprendente. Es fácil encontrar páginas personales donde se habla de los tres o cuatro juegos de los cuales el webmaster está "enamorado", pero encontrar una con información y material sobre: Runequest, Señor de los Anillos, AD&D, Pendragón, Stormbringer, Aquelarre, La Llamada de Cthulhu, Superheroes, Comandos de Guerra, Star Wars, Mutantes en la Sombra, Fanhunter, Mago: La Ascensión, Vampiro: La Mascarada, Paranoia y CyberPunk no es tarea fácil,

Y esto tiene más mérito si tenemos en cuenta que Miguel, su creador, es un joven madrileño que todavía no ha salido del instituto. Es cierto que la edad da experiencia, así que no me quiero ni imaginar como será la página dentro de unos años.

Técnicamente la página es sencilla, pero en sus contenidos radica el interés. Desde la página de bienvenida, y como si de una historia narrada se tratara, nos conducen por las diferentes estancias del castillo a visitar. A partir de aquí podremos encontrar una literaria explicación de (aquella pregunta que todos odiamos) ¿Qué es un juego de rol?

Además de la típica página con links a otras webs de interés tenemos muchas más cosas. Pasaremos por diversas estancias donde podremos conseguir módulos y ayudas para diferentes juegos y de diversos autores que colaboran en esta página. También encontramos un espacio para el software relacionado con el rol, donde podremos descargar generadores de personajes y otros programas que nos ayudarán en nuestras partidas.

Como curiosidades debemos destacar un espacio dedicado a la música (con letras de canciones y ficheros MIDI que podremos descargar) y otro que nos conecta a un servidor de tipos de letra (fuentes) relacionados con el rol.

Para acabar visitaremos una galería con diferentes imágenes, siempre relacionadas con la fantasía y las temáticas roleras, y una zona de relatos fantásticos donde podremos encontrar incluso poesía.

También encontramos un interesante pórtico para todos aquellos que alguna vez han soñado con crear su propio juego. Aquí podréis ver un listado de juegos no publicados y con la posibilidad de bajarse alguno para echarle una hojeada.

Por último destacar, que aunque su propio autor reconoce que siempre está vacía, existe una "taberna" donde chatear sin necesidad de IRC y donde podéis charlar con otros internautas que viajan de paso por una página que vale la pena visitar.

DIRECCIÓN
http://www.fortunecity.com/rivendell/chronos/449/home.html

EMAIL WEBMASTER
pierres@argen.net



Tranquilamente seguías un cercado de madera sin pintar, andabas pausado cuando vistes algo extraño. Lo observastes con detenimiento. A menos de cien pasos, y tu no lo habías visto hasta entonces, se elevaba un castillo, como si hubiera salido de la roca viva. Más negro que todo lo que pudieras imaginar, se alzaba imponente en la noche, dominado por cuatro torres titánicas que apuntaban al cielo como dedos acusadores, y parecían absorber la poca luz que llegaba hasta él, tragándola, engulléndola y desmenuzándola. Por encima de las recortadas almenas, un resplandor carmesí teñía el aire, como si una gran hoguera ardiera a fuego lento, pero constantemente, dentro del recinto del castillo. De pronto un resplandor llegó delante tuyo, te cegó. Cuando abristeis los ojos vistes a un hombre, llevaba un sobretodo negro, aunque ahora podías ver su cara blanca y con gesto soberbio, sus cabellos negros y largos. El hombre avanzó unos pasos hacia ti y dijo con voz apagada:

Soy Chronos, el señor del tiempo. Sed bienvenido errante viajero. Veo que estáis fatigado, os invito a entrar en mi humilde castillo.

Hizo un gesto con la mano señalando al imponente edificio, tu mente está confundida.



STAR WARS
Creación y dirección

La escena se ha repetido una y otra vez. Alguien ha oído hablar de los juegos de rol, se dirige a una tienda especializada y sale de ella con La Guerra de las Galaxias y algún módulo oficial bajo el brazo. Presumiblemente esto se incrementará ahora, en vistas al estreno de la nueva película y al bombardeo mediático sobre la misma. Una ambientación conocida por casi todos los habitantes del planeta en las postrimerías del siglo XX. Un sistema de juego asequible y asimilable en poco tiempo. Acción y aventura. Buenos y malos. ¿Qué más pedir para unos primeros pasos? Este artículo se escribió con la intención de orientar a quien se encuentra en tal tesitura y, tras una primera lectura del libro base (en su edición en castellano), esté pensando cómo afrontar su papel de DJ, bien leyendo una aventura oficial o bien creando sus propias historias.

Texto: David Revetllat y Magda Revetllat

¿Cómo distinguiré el lado bueno del malo? ¿Qué saben y qué no los PJ? ¿Es necesario seguir a rajatabla el reglamento? ¿Se ajusta este exactamente al film? En el juego de Star Wars, diseñado por West End Games y editado en castellano a principios de esta década por Joc Internacional, todo parece consistir en acción y más acción, barriendo a los "malos" como moscas, pero... ¿no es algo más la trilogía de La Guerra de las Galaxias? Estas y otras preguntas trataremos en este artículo, intentando buscar y corregir problemas que pueda presentar el juego, a la vez que acabamos con algunos falsos tópicos.

Al plantearte la creación de módulos para SW quizá se te hayan presentado pequeños problemas, como por ejemplo si es necesaria la división en episodios de los módulos oficiales. Aquí daremos una guía, o más bien una «desguía», al respecto. Lo auténticamente cierto es que, a la hora de la verdad, en el diseño de módulos o en su arbitraje el mejor sistema es no hacer caso de los que dicen que su sistema es el mejor y desvanecerse sigilosamente cuando alguien, con tono altisonante, empieza a explicarte cómo debes dirigir tus partidas. Cada árbitro tiene su estilo (teniendo en cuenta que siempre podemos aprender nuevos trucos de otros, pero evitando siempre a los «illuminati»).

> **«¡No, no es diferente! Solo es diferente en tu mente...»**

El trasfondo de un juego de rol puede permitir una gran amplitud de contenido -cosa que entusiasmará a los jugadores-, o puede ofrecer una estrechez de miras que aburrirá enseguida a cuantos lo jueguen. Los juegos, en sí, no tienen límites. En Star Wars se puede introducir cualquier argumento, como por ejemplo el de una obra maestra como es 2001:Una odisea en el espacio. En éste, hay tres temas básicos que se pueden trasladar a cualquier universo conocido o no: a.- la soledad en el espacio infinito. b.- la evolución humana hacia otra dimensión del ser. c.- la capacidad del ser humano de superar cualquier obstáculo por sus propios medios.

Por lo que respecta a la soledad en el espacio es un tema que en Alien, el octavo pasajero también se ha tratado de manera genial: Ripley está sola ante un peligro mortal. Uno a uno sus compañeros han sido liquidados y ella es la única tripulante humana. Durante todo el film hay una sensación de soledad incluso cuando todos los tripulantes están en escena. Este efecto se consigue gracias a la música, que en muchos momentos es de un solo instrumento. En algunas escenas incluso no hay música y sólo se oye de fondo el ruido de las máquinas. A esto añadiremos las escenas que muestran la nave desde diferentes ángulos: los pasillos y las salas vacías, el exterior... En las dos películas el efecto de soledad se consigue con igual eficacia.

Si se trata de vencer las dificultades con recursos humanos en 2001, Dave -el astronauta- se queda aislado de la nave en la cápsula de salvamento. Deberá recurrir a la inteligencia para entrar en el Discovery -con el impedimento de que su traje de vacío se halla incompleto- y desconectar a HAL. Luke, en las escenas finales de El Imperio Contraataca, rechaza los planes de su padre y se deja caer al vacío quedando fuera del complejo minero, con peligro de precipitarse al vacío hacia una muerte segura. Recurrirá a un recurso humano (¿digamos jedi?), la telepatía, para vencer la dificultad. Por telepatía se comunicará con su hermana y ésta le rescatará. La situación parecía perdida en una y otra situación pero la capacidad humana para la superación logrará vencer los obstáculos.

Por lo que respecta a la evolución, en 2001, Dave se eleva a otros niveles de la existencia. ¿No es eso mismo lo que le va ocurriendo a Luke a lo largo de la trilogía? Luke es presentado al principio como un muchacho cuya única ambición es ser piloto y, en las escenas finales, tendrá la capacidad espiritual para ver a sus maestros y a su padre hallándose éstos en otra dimensión.

Con todo esto se viene a resumir que un juego cualquiera puede tener la capacidad de incluir módulos de muy distinta índole. Nunca habrá temas nuevos. Siempre serán los mismos con distintos tratamientos. Y lo que es muy importante: no debemos olvidar que sin los films de Star Wars (y Star Trek, por supuesto) el universo de juegos de ciencia ficción sería otra cosa.

El juego de Star Wars nos asegura acción y diversión, pero si sólo fuera eso con el tiempo acabaríamos por cansarnos de machacar a los pobres imperiales (¿alguien les ha pedido su opinión alguna vez, por cierto?). Hay una solución para ello; un buen guionista no tendría por qué encontrar problemas en diseñar un módulo tipo 2001. Diseñar un módulo que siga el tipo de un film no significa volver a pasar la película, con americanos incluidos en el caso de 2001, sino seguir sus características principales, tal y como quedaba expuesto anteriormente. La Respuesta Condicionada (perdón, inmediata) aprendida para todo esto sería sin duda un instantáneo «¡pero entonces ya no sería Star Wars!». Muy probablemente, los que afirmarían esto serían los mismos que luego protestarían del maniqueísmo y pocas miras del juego, en el cual no se nos deja de hacer referencia a la acción como base de todo, pero no hay que olvidar que La Guerra de las Galaxias no es sólo acción, también entran dramas personales que conllevan a una serie de circunstancias. El drama personal de Luke hará que éste se una a la Rebelión, y probablemente sin él y sus compañeros, la victoria Rebelde habría sido mucho más difícil. Las películas de Star Wars están hechas además de paisajes exóticos, y puntuales notas de humor, entre otras muchísimas cosas, y eso sin hablar de los caballeros Jedi, con toda la reflexión a que nos induce su filosofía. Todo ello da una gran sustancia a los films. Por supuesto, los films de la trilogía no carecen de errores. Por citar sólo algunos, podríamos criticar el hecho de que alguien tan poderoso en La Fuerza como el Emperador, muera por el simple hecho de ser arrojado, desde el salón del trono, por el interminable abismo del pozo que conduce al corazón energético de la Estrella de la Muerte, ¿pero no hubiera podido el Emperador haber vuelto a subir usando sus enormes poderes?. Sin embargo dichos errores pasan prácticamente inadvertidos al fundirse con la grandeza del resto de la obra.



«Una vez en el lado oscuro, para siempre dominará tu destino...»

George Lucas escribió una historia de nueve capítulos, y si hizo películas de los tres centrales fue porque eran las más comerciales, en los que predominaba la acción, por las que el público pagaría. El resto eran introducciones explicativas que podían dejarse para más adelante: bien pronto podremos verlos. Respecto a los que se quejen de que siguiendo la solución de crear módulos que vayan más allá es salirse de los límites de la filosofía de Star Wars, dado que esta sólo consiste en acción, hay que decir que se trata de una visión más bien simplista, adecuada para el chaval de seis años que ve las películas por primera vez, pero falsa si profundizamos mínimamente en ellas. Quienes saldrán beneficiados con este artículo sobre Star Wars serán los jugadores. Es decir, no va dirigido a críticos que sin duda nunca jugarán con él, sino aquellos a quienes están dirigidos el juego y los módulos, los que los compran y juegan con ellos, quienes después de jugar innumerables veces a las citadas partidas de acción, llegarán al crítico momento en que se hartarán, enfrentándose a una situación que muchos ya tuvimos con Dungeons & Dragons: o bien encuentran módulos alternativos y aceptables donde te obliguen a usar la cabeza (y no para golpear metálicos estómagos imperiales) e incluyan alguna que otra historia dramática o pasarán a otro juego donde puedan hacerlo, como podría ser La Llamada de Cthulhu.

El problema con los módulos de acción es que al final todos se parecen. Pueden hacerse dos cosas al respecto. Una es pasarse a juegos más sofisticados, como por ejemplo Mega-Traveller, juego bastante bueno aunque tedioso a la larga y que después de todo, no seria nada si no fuera gracias a Star Trek y Star Wars (además, eso de la «psiónica» siempre me ha sonado a La Fuerza pero en cutre, ya que se pierde todo el profundo sentido que se le daba en SW, basado en antiguas y eternamente válidas filosofías de vida, para recoger meramente lo superficial, como «levantar cosas del suelo con la mente»). Otra, ampliar las miras del juego, ya que probablemente lo que también atrae a los jugadores de SW sea todo el mundillo descrito en las películas, no sólo la «acción».

En Star Wars hay todo un universo (nunca mejor dicho) de posibilidades escondidas, toda una galaxia por investigar. Planetas como el de Yoda en el sistema Dagobah donde los imperiales no meten las narices y uno puede encontrarse con cualquier cosa (hasta con nuestros temores más recónditos si se mete uno en zonas donde el lado oscuro dejó su huella). Hay un montón de nuevas vías a seguir, y que West End Games no las haya explotado no quiere decir que nosotros no podamos hácerlo. Ni siquiera tenemos la obligación de tener que crear siempre módulos donde los PJ estén sirviendo en una misión de la Rebelión. No quiere decir esto en absoluto servir al Imperio, que ya sería demasiado, aparte de ir totalmente en contra de las reglas, sino ganarse la vida sencillamente protegiendo a alguien, o pilotando un carguero. Ni tan sólo nuestros personajes jugadores tienen que ser unos «buenazos», ser del bando rebelde quiere decir más bien "no serlo del imperial", y si un PJ puede ser contrabandista, mercenario u otras cosas similares no tiene por qué llevar «alineamiento legal», o si no, ved lo que sucede en Heir to the Empire con algunos importantes líderes de la Rebelión. En este contexto posterior a la primera trilogía de películas, nos encontraremos con períodos de relativa paz (salpicados por algunos raids imperiales) durante los cuales los PJ podrían ser destinados a simples misiones diplomáticas.

Podría incluso suceder que en un grupo de PJs amigos, sólo parte de ellos sirvieran realmente en la Rebelión, que los restantes les acompañaran simplemente por amistad (aunque, entre otras cosas, no tuvieran acceso a las bases rebeldes, por ejemplo) y puede que durante el transcurso de las aventuras finalmente decidieran formar parte oficial de la Alianza. Eso sí, un personaje en contra del Imperio que haya trabajado o trabaje para la Rebelión, será mal visto por ésta si se dedica a torturar vilmente a todo imperial o sospechoso que encuentre. La Fuerza en sí, esa forma de energía que lo forma todo y que es en ocasiones identificada con la suerte (o dicho de otra forma, la benevolencia del árbitro para con el PJ en ciertas situaciones difíciles), no debería acompañar a un PJ de comportamiento sádico, propio del lado oscuro. Acompañará más bien a quienes sigan los caminos del lado correcto, independientemente de que no sean Jedis. De esos primeros PJ hablaremos más adelante. Respecto a lo que nos ocupaba, los módulos, todo depende de la manera en que estén hechos y del director del juego.

Pondremos un ejemplo de lo dicho anteriormente: en la Ciudad de las Nubes, antes de que Han Solo y compañía llegaran, Lando tenía una profesión que entraba en la legalidad como administrador (¡nada del otro mundo!). ¿Alguien negaría entonces que un modulillo en el que un administrador haga investigar a los PJ sobre algún caso saldría del mundo de Star Wars? Hay mucho más detrás del film, ex-jugadores administradores, Jawas chatarreros, granjas de humedad dirigidas por simples granjeros,...¡incluso hay personas normales! Sólo tenemos que hacer como Alicia, y pasar a través del espejo: detrás, hay todo un mundo que no hubiéramos descubierto de no hacerlo. Además, más de una vez encontramos en las extensiones del juego contradicciones con el reglamento básico, como palabras que sólo podrían utilizarse en la Tierra (ahí están el «contador Geiger», «lobo» o «hombre-lobo»,...). Sin embargo, por otro tenemos al «Halcón» milenario, e incluso auténticas palabras inglesas impresas en la maquinaria imperial de una de las películas (¡a ver si las encontráis!). En cualquier caso, os invito a seguir una regla de oro: fijaos más en las películas que en la interpretación que de estas han hecho los editores del juego.

Siguiendo con la cuestión del diseño de módulos, como consecuencia de la característica división en episodios de los módulos oficiales, aparece en muchos casos el problema de la «linealidad". No debería haber diferencias significativas entre un buen módulo de Star Wars y los de otros juegos. Todo depende del diseño. Tanto en SW como en los demás son imprevisibles los caminos que toma el PJ a no ser que demos pistas muy remarcadas En caso contrario corremos el peligro de que se despisten irremediablemente. Teniendo en cuenta esto, el único problema es el encabezamiento de las partes del módulo en Episodios, que relacionamos demasiado con un libro donde realmente sí que todo está ya predestinado.

Existe otro factor aún, la propia ambientación del juego obliga a un cierto direccionamiento, es decir, al conocimiento expreso por parte de los jugadores de ciertos pasos a seguir de una forma clara: el hecho de tener que viajar de un planeta a otro nos lleva a dividir las acciones entre las que ocurrirían en un planeta primero y las que lo harían en otro después (situación común a todos los juegos de ciencia-ficción). Lo que no deberíamos es pasarnos una aventura viajando varias veces por el hiperespacio de un planeta a otro, como quien va de su casa a la tienda de enfrente, para ir solucionando los problemas (podría hacerse un módulo así, pero si todos siguieran su línea los PJ acabarían un poco mareados). De todas formas todos los módulos de todos los juegos están descritos siguiendo un orden lógico de sucesos.



«Quieres lo imposible...»

Dejando aparte las divergencias, y centrándonos en problemas más prácticos, habría que decir que la dirección puede presentar algunos problemas en árbitros principiantes, especialmente en el combate, a la hora de darle algo de rapidez debido a los modificadores. Se ha dicho que el sistema de combate de Star Wars es de lo más sencillo (aunque si realmente era así, no entiendo por qué se publicaron más tarde unas reglas opcionales simplificadas). La solución más simple en esos duros primeros momentos es otorgar un número de dificultad a ojo sin decirles a los PJ cual es, usando por ejemplo valores estándar de diez, veinte o treinta. En ningún caso se les debe decir en estas primeras partidas a qué distancia exacta se encuentran del objetivo, sino hacerlo todo muy inexacto (como sería una estimación parecida en realidad). Otra ayuda es proporcionar a todos los jugadores el mismo tipo de arma (un rifle bláster por ejemplo, el mismo que para los imperiales) con lo que se agiliza bastante el problema de quien está a qué distancia teniendo en cuenta qué arma tiene, algo que puede alargar excesivamente el combate con más de tres jugadores.

En estas primeras partidas, el DJ debe evitar especialmente caer en manos de jugadores «expertos» (aunque en el fondo no saben jugar, o sea, divertirse: me refiero a aquellos que sólo quieren quedar por encima y que los mortales admiren lo bien que memorizan reglamentos), que a parte de saberse de memoria los alcances máximos de todas las armas y demás, poseen distribuciones de Ley Normal de cual era el auténtico número de dificultad que tendría que haber salido con un margen de error del 0.001 por ciento (¿tanto margen de error? ¡Cielos!). Sería preferible jugar a rol con un caracol reumático hibernado en carbonita.

Otro problema derivado del combate es la alta tasa de mortalidad entre los soldados imperiales. Bien, como dice el mismo juego, los PJs son héroes (ataque de tos), así que no hay que preocuparse en exceso. Al fin y al cabo cuando jugamos a SW estamos tratando de emular a los protagonistas del film, por ello podemos cargarnos fácilmente a unos cuantos patosos imperiales (no encontraríamos extraño que Han Solo o Luke lo hicieran). Pero si se quiere hacer tropezar a los jugadores de vez en cuando, siempre podemos meter de por medio a algún miembro del servicio de inteligencia imperial (ISB) con habilidades el doble de buenas que las de los PJ, vestidos de civil y pertenecientes a casi cualquier raza. Además, si se enfrentan con el suficiente número de soldados de asalto (pongamos proporción cinco a uno) no habrá problemas en hacerlos caer del "limbo de los inmortales", y menos si se trata de una emboscada a conocidos miembros de la Rebelión paseando como si nada por el centro de una ciudad.

Finalmente, hay algo que nunca me ha acabado de gustar, y es la diferente distribución de puntos de habilidad como recompensa al final de la partida según el único criterio del máster. Esto no deja de hacerme pensar en posibles discusiones entre todos, y frustración de alguno de los PJ, especialmente los principiantes en medio de una partida de PJs experimentados y que consigan pocos puntos en relación a los demás. Tal distribución sólo la recomendaría en casos muy extremos, dejando como tónica general una distribución equitativa según las acciones del grupo en conjunto, que se acerca más a lo que yo entiendo por juego de rol (como juego de equipo).

Entrando en el tema del rol, la interpretación que cada PJ hace de los personajes, destacaría que son pocos los jugadores que se deciden por caracterizar a un androide. Yo os animo a ello. Precisamente en SW disponemos de una amplísima gama de modelos, desde robots cazarrecompensas o asesinos hasta astromecánicos, pasando por médicos, protocolarios, etc., y dentro de cada modelo, cada robot puede haber estado programado con un comportamiento totalmente distinto al que poseyera otro de incluso su misma serie (recordemos las variaciones entre los modelos 3PO en los films, por ejemplo). Las posibilidades de interpretación son tan ilimitadas como para los mismos personajes basados en vida orgánica, incluso más aún: sería cuestionable que el comportamiento de un ser vivo cambiase de repente y de forma drástica, por ejemplo pasar de un día para otro de ser tremendamente tímido y calladito a ser un charlatán. En cambio, con un androide, cuyo comportamiento es completamente reprogramable, puede hacerse lo que nos de la gana. Un jugador cansado de llevar a un 3PO sumiso y educado, puede pedir permiso al árbitro para que sea reprogramado, y pasar a tener el androide más impertinente y maleducado que se haya visto en la Galaxia.

«¡Estuvo cerca!»

Uno de los puntos más discutidos en las reglas del juego es la habilidad de esquivar. Hasta apareció un «arreglo» en las reglas revisadas, aunque a mi criterio todavía resulta más complejo que el original. Con esta ambigua habilidad, un PJ puede llegar a esquivar a varios soldados imperiales que se encuentran a muy corta distancia. Esto es irreal, se mire como se mire. Es irreal que a pocos metros se pueda fallar de forma tan escandalosa. Alguien podría decir aquello de que Han Solo sí podría. Pues no, ni Han Solo podría. Para empezar él nunca dejaría que se le acercaran tanto, y si lo hicieran haría lo más inteligente, es decir, rendirse (como le vemos hacer alguna vez en los films) para esperar una oportunidad mejor. La modificación es muy sencilla. En lugar de sumar el resultado de la tirada de esquivar a la tirada de dificultad para los imperiales, se tiran igualmente los dados. Se aplica un nivel de dificultad para el intento de esquivar (el de siempre siguiendo las distancias: 10, 15, 20, etc de mayor a menor distancia, hasta 30 a bocajarro). Si se consigue pasar la tirada, se sumarán UNICAMENTE 10 puntos a la tirada de dificultad de quien esté intentando dar al PJ.

Otra cuestión al respecto: ¿es lo mismo esquivar a un oponente que a doce? Bien, si los doce apuntaban al mismo sitio, el PJ, y este ha conseguido salir de esa posición con la suficiente agilidad, la tirada de esquivar DE ESE SEGMENTO del combate servirá para todos aquellos que intentaran darle (para siguientes segmentos, más tiradas de esquivar reducidas en el correspondiente 1D), pero aún así es posible que alguno de los doce le de igualmente. Será lo mismo al disparar contra los PNJ, naturalmente. Estos sencillos cambios ahorrarán muchos dolores de cabeza. Lo mismo se aplicará a la hora de utilizar la habilidad de pilotaje más maniobrabilidad de una nave para esquivar.

Otro problema importante son los sables de luz. No encuentro correcto que se use la habilidad Jedi de Control para conseguir «hacer más daño». El daño que haga un sable luz será independiente de las habilidades del personaje (¡más bien depende de las pilas!), en lo que las habilidades influyen es en la mayor o menor probabilidad de alcanzar al contrario. De ese modo, en lugar de sumar los dados de Control al daño, se sumarán a la tirada de Destreza en sables luz para determinar si ha alcanzado o no al contrincante. Pero únicamente un +1 por cada 1D en la habilidad de Control, y teniendo en cuenta que cada tres +1 forman 1D. De este modo, un PJ con habilidad de Sable Luz (en Destreza) de 4D y Control de 3D, tirará un total de 5D [4D+(+1,+1,+1)] al intentar golpear con su sable laser. Otro con 4D en la primera y 2D en Control, tendrá un total de 4D+2. Esta aplicación de Control no se considera una segunda acción y no resta dados. El cálculo inicial se complica un poco, pero se gana realismo. En todo caso, se puede aumentar el daño que hace un sable láser de 5D a 8D por ejemplo, ya que le restamos los dados de Control (¡o incluso a 10D si lleva pilas alkalinas!). Del mismo modo, para parar pueden usarse su «Parar Con» más su «Sentir», valiendo cada 1D de Sentir sólo un +1 (pero sólo se usa Sen



tir para parar un disparo láser y redireccionarlo, como siempre). La diferencia entre un erudito y un novato no está en la cantidad de daño que pueda hacer el arma, sino en la habilidad para su manejo. De otro mndo, manejar correctamente un sable láser no seria cosa exclusiva de Jedis, sino de cualquiera que practicara con su destreza. Para un Jedi su manejo siempre será más fácil.

«¡Ahora!»

Otra de las facetas positivas del juego es la posibilidad de poder jugar en cualquier momento. La preparación de personajes y explicación del juego puede hacerse de forma tremendamente rápida, y es el tipo de juego que puede utilizarse para iniciar a los neófitos en el juego de rol cuando hay prisa, por ejemplo en jornadas en las que el tiempo cuenta y la gente que no ha jugado nunca no acostumbra a querer perder más de una hora en un juego. El sistema de dados de seis, es bastante asimilable, y todo el mundo dispone de este tipo de dados en su casa.

«¡Lo he presentido, Mi Señor...!»

¡Aaaaah...! ¿Pero qué es lo que te saca más de quicio cuando juegas al Tarvars con tus amiguetes? ¿Cual es esa maldita situación que irremediablemente sucede, imbuida por el reverso tenebroso de La Fuerza, para acabar de llevar al árbitro de una vez por todas hacia el lado oscuro debido al ataque de ira subsiguiente? Pues, sin duda, el momento en que un vulgar PJ humanoide que acaba de salir de cualquier pueblucho de mala muerte de un planeta olvidado en el confín de la galaxia, por arte de magia te pide un sable luz y te pregunta cuanto tarda el próximo espacio-transporte para Dagobah para hacer una visita a Yoda y aprender La Fuerza como aquel rubito de la película que es el hermano de la princesa que luego se casa con Han Solo (¿se llamaba Uke? ¿o Lluque?) y que bla bla bla...

Bien, bien, ante todo, ¡control!. En el juego no acaba de quedar claro qué pueden y qué no pueden saber los PJ acerca del universo de Star Wars. Por ello, haremos aquí una lista de los datos principales al respecto. Será todo aquello que miembros de la Rebelión pueden o no saber, a no ser que se especifique lo contrario en su descripción personal o en la historia que el máster haya creado para unirlos a otros personajes. Por ejemplo, alguien con unos mínimos atributos en La Fuerza sí sabrá de la existencia de esta energía, e incluso habrá oído hablar de los antiguos Jedi. Quizá lo más adecuado sería enseñarles a los PJ la lista de lo que sí conocen, diciéndoles que no piensen en todo lo demás. Con el tiempo se adquiere buena práctica en recordar sólo lo que los PJ conocen (¡más Control!).

«Eso ni tan sólo Yoda puede saberlo...»

Los jugadores desconocen:

- En qué consiste realmente La Fuerza y las habilidades que conlleva su uso. Solamente, y nada más que a efectos de juego, sabrán que hay ciertas situaciones en las que se puede arriesgar el todo por el todo, será cuando puedan gastar su punto en La Fuerza. Algo así como la estrella que acompaña a los héroes y que les puede salvar en algunas situaciones.
- La antigua orden de los Jedi, y en especial a Yoda y Obi Wan Kenobi.
- El planeta Dagobah.
- Las Espadas de Luz, que además, vistas por un desconocido, son unas armas tan anticuadas como inútiles en combate (¡Ah! ¿Pero esto es un arma? Yo lo usaba para encender el fuego).
- Los poderes en La Fuerza de Darth Vader, el Emperador, Luke Skywalker y demás.
- El Rancor, un animal nunca visto por nadie, excepto por quienes conozcan a Jabba el Hutt.
- Jabba el Hutt, a no ser que le debas algo o trabajes para él.
- Los nombres y aspecto de los cazarecompensas del film, de forma similar al anterior.
- La (para tratarse de un desierto) extensa fauna de Tatooine, incluidos los moradores, Sarlaac, bichos varios, etc. (excepto los Bantha). Lo mismo pasa con Endor, del que ni tan sólo han oído hablar.
- La mayoría de bases Rebeldes. Los PJ sólo conocerán su propia base de destino, generalmente un puesto avanzado, y como mucho una segunda base en caso de ser necesaria. Quizá Tierfon en Hoth, por ejemplo, ya que es la que todo el mundo conocerá, aunque sería poco recomendable pasar demasiado tiempo allí.

«Lo sabia... de algun modo, siempre lo he sabido...»

Todos los miembros de la Rebelión reciben sesiones informativas en las que se les pone al tanto de una serie de datos que deberán conocer, tanto a efectos de juego como a conocimientos necesarios para una organización mínimamente militar, aportados por los servicios de inteligencia rebeldes, y que son los que siguen:

Sobre el Imperio:

- El nombre y aspecto de los principales líderes del Imperio: el Emperador, Darth Vader, Almirantes y Generales,...
- El sistema de graduación imperial y los tipos de soldados: regulares, oficialidad, de choque, de choque en nieve y exploradores.
- La construcción y destrucción de la Primera Estrella de la Muerte (no de la segunda).
- Naves Imperiales y su tamaño: Superdestructor (10 Km por lo menos), Destructor Clase Imperial (1.600 m), Destructor Clase Victoria (900 m), Fragatas de escolta a transportes y fragatas aduaneras. También los cazas y bombarderos.
- Vehículos todo-terreno: AT-AT y AT-ST.
- Diseño de una base imperial estándar.

Sobre la rebelión:

- Nombres (no aspecto) de los «héroes de Yavin»: Luke, Leia, Han y Chewbacca.
- Sistema de graduación rebelde.
- Mínimos buenos tratos a los prisioneros (ver más adelante).
- Naves y cazas rebeldes.
- Nombre (no aspecto) de los principales líderes: Mon Mothma, Almirante Ackbar, General Madine,...

En general:

- La Fuerza es como un poder místico sobrenatural según algunos, pero que en realidad es lo mismo que hablar de la suerte. Decir "que La Fuerza te acompañe" es una antigua forma de desearte toda la suerte posible. Naturalmente, un científico corriente serio negará la existencia de tal energía fuera de las mentes de algunos carcamales.
- Lo referente a las habilidades citadas en su hoja de personaje: cómo funcionan el armamento y las naves, lenguas y razas alienígenas, reparaciones, etc.

Esta información servirá de referencia básica. Por las razones que sean, habrá excepciones en algunos PJ debido a su historia personal, y además cuanto más tiempo lleven en la lucha más datos obtendrán, así que no es una lista fija, pero sí adecuada para los PJ recién creados.

«¡No es culpa mia!»

Finalmente, hay algunos problemas típicos con que se puede encontrar el árbitro, y que pueden ser dudosos a la hora de resolverse. Citemos aquí algunos de ellos:

- Qué sensores tiene cada nave. En más de una ocasión PJs típicamente vagos, para ahorrarse una caminata, deciden hacer un sondeo con los sensores de la nave para ver qué detectan. En principio, las naves pequeñas (cazas) sólo tendrán, básicamente, sensores pasivos para detectar radiaciones de energía (naves, comunicaciones,...) y quizá movimiento, con todo esto se podría deducir presencia de vida a corto alcance y de modo basto. Sólo las naves más grandes (cargueros ligeros,...) dispondrán de sensores activos, para detectar grandes masas de metal por ejemplo y tipo de vida algo más concreta, pongamos que a un alcance de aproximadamente un extremo a otro de un sistema estelar. Unicamente las naves de mayor tamaño podrán detectar objetivos mucho más precisos, y a distancias mucho mayores. Información más detallada puede encontrarse en La Guía al respecto de cada tipo



- La artillería y la carlinga de pilotaje suelen ser dos cosas distintas (excepto en los cazas monoplaza) y no se pueden manejar los controles de una desde la otra. Si en el Halcón Milenario puede hacerse, es porque Solo hizo los cambios oportunos.

- «No hay papel en Star Wars» (¡de escribir, se supone!). Bien, de acuerdo en que la sociedad de SW pueda haber evolucionado tanto tecnológicamente que haga tiempo dejara de serle necesario el papel, pero eso no incluye a otras culturas menos avanzadas tecnológicamente, en las que sí se podrá usar este elemento, pieles curtidas, tablillas de madera o piedra, o lo que sea, para las anotaciones importantes de sus gentes. Para los «avanzados», podrán utilizarse Nemopads, unas placas de unos 20x10x2 cm, formadas básicamente por una pantalla de escritura y lectura, y unas pocas teclas en los laterales. Se usa tanto para lectura como para entrada de datos, y tanto de forma escrita como hablada en ambos casos. Puede conectarse a un ordenador o un droide astromecánico, y su capacidad es tal que puede llegar a contener (como máximo) una ruta hiperespacial precalculada. Precio normal: 150 Cr. De todos modos, yo sí incluiría papel a pesar de lo que diga el pobre del reglamento. Después de todo, en el mismo reglamento sale un divertido anuncio de Ala-X...¡en papel gastado por el tiempo!

- Tiempo de juego. Como ya se insinúa en las reglas, el perfecto espacio de tiempo para jugar se encontraría entre después del final del primer film y antes del principio del segundo, durante los cuales el Imperio está buscando (y eliminando en algunos casos) bases Rebeldes. Las fuerzas imperiales han hecho salir a los rebeldes de sus bases y les persiguen por toda la galaxia, y la revolución está en su punto medio. Es posible incluso toparse con Luke, Han y los demás (por ejemplo en Ord Mantell, con ese cazador de recompensas que se encontraron, incluso en un momento en que necesiten algo de ayuda) y Han Solo aún no ha sido hibernado en carbonita. Lo ideal sería pues empezar por aquí, y luego ir siguiendo más o menos la cronología, hasta el ataque a la segunda estrella de la muerte si es preciso. No os preocupéis, porque aun después de ser derrocado el Imperio, la cosa continua con el resto de la flota y de las tropas que no han sido capturadas, en Heir to The Empire y demás continuaciones de la saga. Star Wars ha pasado a ser uno de esos clásicos que perdurarán en el tiempo.

- Los soldados enemigos. Es muy corriente que más de un PJ elimine a sangre fría a imperiales capturados «porque son los malos». La Rebelión trata humanamente a sus prisioneros de guerra. No mata fríamente, no remata a los heridos, ni por supuesto mata a inocentes para conseguir algo. Podría perfectamente formarse un consejo de guerra a quienes utilizaran tratos inhumanos con los prisioneros de guerra o a quienes, para librarse de un imperial, mataran durante la refriega a veinte inocentes ciudadanos. El que lo hiciera podría acabar encarcelado indefinidamente. Es el Imperio quien utiliza la violencia a mansalva, y es por ello que se lucha contra él para derrocarlo. Repudiar la violencia innecesaria es estar equilibrado, desde múltiples puntos de vista (desde el clínico hasta el místico), y no debe de ser reducido a la simple afirmación de «ser bueno». Además, hay que tener muy en cuenta que los soldados imperiales (no tanto los oficiales) creen estar actuando de la forma correcta (así se lo han inculcado) y luchan por restablecer la ley y el orden, aunque haya que tener mano dura. Los Rebeldes son terroristas para ellos (¡vamos, que más que malos son tontos!). Recuerda eso, héroe de la libertad, cuando estés a punto de asesinar a sangre fría a un jovencito de 18 años engañado por el Imperio, que acaba de ser reclutado y oculto tras una tétrica armadura Imperial.

- Respecto a los Jedi, un pequeño inciso. Estos personajes deben de estar principalmente dedicados a la paz y el bien. El 99% de su vida estará dirigida en este sentido, y si luchan es porque lo consideran estrictamente necesario para mantener la paz. Un Jedi que se rija por el lado correcto nunca utilizará La Fuerza para vanalidades. Todo aquello que puedas hacer con tus propias manos, no tienes por qué hacerlo usando (abusando) de La Fuerza. Hay PJs que utilizarían La Fuerza para partir una nuez. En una ocasión, unos jugadores afectados por un virus del que no había curación, fueron milagrosamente salvados por un maestro Jedi, con un gran sobreesfuerzo de este. Tras esto, uno de los jugadores, que tenía una pierna rota (por hacer el indio) le exigía luego en tono prepotente que tenía que arreglarle el hueso de la pierna con La Fuerza... Encima! El PJ se enfadó cuando el Jedi le contestó que eso no era tan grave, y que se podría curar por los medios habituales. Estas situaciones son lamentables. Luke no usa La Fuerza hasta el último momento cuando él y los demás son capturados por los Ewok.

- Los PJ sólo tienen que tirar su habilidad de Lenguajes para entender cualquier lengua... ¡de entre por lo menos un millón!. Esto no es posible, ya que si bien no todas las formas de comunicación son entre seres vivos (muchas corresponden a la distinta maquinaria creada por estos) por lo menos sí lo es una ingente cantidad, y es imposible que un solo ser pueda llegar a comprenderlas todas, aunque sea sólo en sus frases más sencillas. Por tanto, las solución será la siguiente: cada personaje podrá conocer SOLO tantos lenguajes como dados tenga en dicha habilidad, y no contarán los +1 ó +2. De este modo, un personaje con Lenguajes 5D conocerá 5 lenguas. Otro con Lenguajes 8D+2 conocerá 8 lenguas. Detrás de la hoja de personaje se apuntarán los lenguajes que conoce (a su elección). Sólo los droides especializados pueden conocer grandes cantidades de lenguajes, o humanos con cerebros ampliados cibernéticamente, como el sirviente de Lando en El Imperio Contraataca.

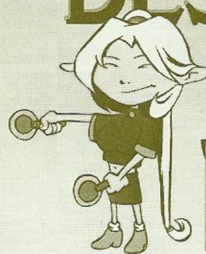
- El truco de «prepararse» durante un asalto, no haciendo nada durante este, y gracias a ello ganar 1D de más en la acción a emprender en el siguiente es aceptable, pero con limitaciones: sólo servirá cuando la siguiente acción, para la cual nos estábamos preparando, dure también un asalto, y no más. Si nos preparábamos para disparar, la acción de disparar sólo durará un asalto como mucho, y por tanto será válido. Pero con acciones que requieran más de ese tiempo (de un minuto para arriba) no lo emplearemos.

- ¿Qué fueron las guerras Clon?. Parece ser que su nombre proviene del hecho de que se hicieron clones de personas con cargos importantes, eliminando a los auténticos. Los falsos eran convenientemente programados para una firme lealtad hacia el naciente Imperio.

Bien, eso es todo. Que La Fuerza os acompañe, y recordad: mejor que releer el reglamento, será volver a ver alguna de las películas de vez en cuando, dejando poca luz como si os volvierais a encontrar en el cine, para empaparos de nuevo con toda la acción, emoción, drama, exotismo y maravillas del film. Y después, ¿por qué no?, podríais volver a ver Excalibur...y comparar. Comparar con eso que llaman el Dragón, esa energía formada por todo lo que nos rodea. Con la historia de un padre que abandona el lado correcto de la caballería (y que acaba pagando por ello) y la de su hijo, un inocente muchacho quien ignorando qué fue de aquel, quiere averiguarlo todo preguntando a su recién hallado maestro, un intrigante mago, al tiempo que se hace con una mítica espada. Un mago que es aparentemente quitado de en medio por su ser opuesto, pero cuyo espíritu retornará para ayudar al héroe cuando éste más le necesite. Comparad, y descubriréis que no están tan alejadas una de la otra como pudiera parecer. Los jóvenes protagonistas de ambas historias llegan a formar parte de alguna manera de esa energía que lo envuelve todo, y se trata de simples mortales como nosotros mismos, incluso francamente inocentes en un inicio, los que acaban convirtiéndose en grandes héroes. No nos interesan los dioses, con todos esos poderes que a nosotros no nos atañen, sino los mortales como Odiseo, quienes logran solventar sus dificultades con la simple ayuda de su inteligencia. Quizá por todo este sustrato es por lo que Star Wars nos atrae tanto, ya que en el fondo rememora las antiguas leyendas de siempre. Curiosamente, Excalibur (filmada después de El Imperio Contraataca) recibió durante su publicidad el apodo de "La Guerra de las Galaxias en la Edad Media», cuando más bien fue al revés. Como todos los conocedores profundos del tema saben, George Lucas se basó en el mundo medieval para confeccionar buena parte de su trilogía, y no sólo en el occidental. Muchas obras de diverso tipo presentarán características comunes con SW (desde Dune hasta la novela que está escribiendo la vecina) pero su indudable origen en las míticas leyendas medievales es indiscutible, conjuntamente al minucioso análisis de filosofías orientales que debió realizarse para confeccionar esta obra. ¿En definitiva, no creéis pues que Star Wars es algo más que «acción»?.



Texto: Fernando Andrés García



DESPEGANDO CON STAR WARS
Nebulosa Oscura

Siguiendo en parte las directrices de nuestro colaborador en el artículo anterior, os ofrecemos un escenario para la Guerra de las Galaxias con elementos extraños a la trilogía. ¿He dicho extraños? ¿debería mejor decir "alienantes"? Este módulo fue escrito por su autor para un concurso organizado por el club Pendragón, de Montmeló (BCN). De hecho ganó con él su apartado de ciencia-ficción. El detalle es que esto ocurría en el 95, tres años antes de que Ripley resucitara y se hiciera amiga de un androide llamado Winona y del feo de *Delicatessen*. Curioso ¿no? Siempre hay mentes visionarias que intuyen el futuro.

Este es un módulo pensado para unos 4-5 PJs medianamente experimentados, entre los que debería al menos un par de personajes con buenas habilidades de combate (mercs, cazarrecompensas, piratas, etc.), y algún personaje con habilidad de pilotar naves. En caso de no haberlos en el grupo, recomiendo la inclusión de algún PNJ que compense de habilidades.

Capítulo 1: Cacería imperial

Nuestros PJs inician el capítulo en una situación que muchos considerarían como mínimo embarazosa, a bordo de un carguero estelar semi-destrozado y perseguidos por un destructor estelar imperial y su inevitable dotación de cazas TIE. Este es un mero capítulo de introducción, por lo que el DM es muy libre de realizar simplemente una serie lineal de sucesos, o bien de improvisar un combate entre el carguero y los cazas TIE (mejor no incluir al destructor y dejarlo como una simple pieza escénica). En cualquier caso, cuando el carguero reciba un impacto, haga daño o no, el ya dañado hiperimpulsor de la nave, sufrirá una avería que le obligará a realizar un salto hiperespacial incontrolado que les hará salir de la escena.

El DM es libre de decidir cuántos cazas TIE intervienen en la escena, pero debe recordar que no debe matar a los PJs, tan solo alcanzar a la nave.

Capítulo 2: Del fuego a las brasas

Una vez realizado el salto, si los PJs se preocupan de ello, podrán averiguar mediante el ordenador de abordo (Tirada de Programación, dificultad 15) que afortunadamente la trayectoria del salto es segura y tiene por destino el sistema Tatooine; se estima la llegada en unas 4 horas. En caso de que los personajes intenten reparar la nave, anúnciales que los daños revisten demasiada gravedad y no tienen materiales para realizar la reparación.

Al pasar unas dos horas de viaje, el hiperimpulsor de seguridad pondrá en marcha su alarma e interrumpirá el salto por la presencia de una gran masa en el trayecto. Los PJs deberán evitar ser dañados por el brusco frenazo (en caso de no estar en un asiento harán una tirada de Destreza con dif. 15; en caso de no superarla el personaje sufrirá un daño de 3D).

Lo primero que los jugadores distinguirán al observar el exterior, será la imponente figura de un Galeón Estelar (ver datos en la *Guía del Imperio*), que posiblemente haya abordado el salto por haberse cruzado en la trayectoria de éste. Mediante los sensores del carguero (Tirada de Mecánica con dif. 10) pueden comprobar que no hay lecturas de alimentación de energía en los motores del galeón. Si la tirada es de 15 o más, también se apercibirán de otro extraño detalle: los generadores de energía de la nave deben estar en gran parte desconectados, ya que tan solo se captan lecturas de energía mínima para mantener activo el sistema vital de la nave, no hay lecturas en los sistemas de armamento ni en escudos. Así mismo pueden observarse señales de lucha en forma de brechas en el casco (ver mapa de la Nebulosa Oscura). En caso de no preocuparse por los sensores o no tener éxito con ellos, los jugadores podrán sospechar que algo extraño ocurre al pasar el tiempo y ver que el crucero no emprende ningún tipo de acción contra él, ni ofensiva ni amistosa. En resumen, parecen encontrarse ante una nave fantasma. Por cierto, si pensaban echar tierra por medio, lo tienen muy claro: la interrupción del salto ha sobrecargado los ya dañados motores y los ha dejado inutilizables (recuerda que no tienen recambios). Tan solo poseen los propulsores laterales, lo justo como para acercarse al galeón.

Las únicas vías que tendrán los PJs para acceder al interior de la nave son la fisura en el puente de carga 5 (ver mapa), o bien por una de las esclusas de atraque de naves del nivel 6 u 8. En cualquiera de los casos deberán utilizar trajes de vacío (en el carguero hay uno para cada PJ). Para acceder por la fisura, los

¿Qué ha pasado aquí?

Antes de continuar con la historia, quizás sería mejor que repasáramos los hechos que han ocurrido en esta nave durante los últimos días.

Unos seis días antes de la llegada de los PJs, Ader Brigg, capitán del galeón estelar *Nebulosa Oscura* de la Flota Imperial, recibió órdenes del alto mando. Le había sido asignado el transporte de "material de guerra experimental" a unas determinadas coordenadas del sector del Borde Exterior. El galeón recibiría escolta por parte de los destructores estelares Erradicador y Garra de Hierro (este hecho, así como los descritos más adelante, están recogidos en el diario de abordo).

La operación sería supervisada por el comandante Covell Wegner, trasladado a la nave junto a un destacamento de élite. Ader solicitó información adicional sobre el material transportado a Covell, pero esa información le fue denegada por tratarse de materia confidencial. La carga consistía en una veintena de cilindros criogénicos de conservación, delegando a un grupo de científicos y técnicos el mantenimiento del material. En cualquier caso, la formación desconocía el contenido de la carga. La operación se realizaba según lo previsto, y las tres naves habían realizado el salto hiperespacial, lo que no sabían es que había surgido un imprevisto. Uno de los cilindros se había desactivado por un mal funcionamiento.

Fue entonces cuando acontecieron los primeros incidentes en la *Nebulosa Oscura*. Repentinamente aparecieron los veinte cilindros abiertos y sin nada en su interior. Así mismo se registraron las dos primeras desapariciones a bordo, dos de los técnicos encargados del mantenimiento de los cilindros. En poco tiempo, varios sucesos ocurrieron de forma casi simultánea: el salto hiperespacial del galeón fue incomprensiblemente abortado; los motores de la nave sufrieron una extraña avería y se inició una desaparición masiva de tripulantes. Cuando todo esto sucedió, el comandante Covell ordenó que se declarara el estado de alerta en la nave y exigió el mando de esta. De todas maneras, continuó sin dar detalles sobre la amenaza que se cernía sobre ellos. Esta amenaza consistía en la última creación del departamento de investigación genética imperial: el sondeador. Esta es una criatura que une una enorme fuerza física a una ferocidad sin límites y a una sorprendente capacidad, la de poder captar los conocimientos de las víctimas que hacían cautivas; si sumamos a esto la rapidez de reproducción y desarrollo (en poco más de una hora pueden llegar a doblar su número), el resultado es una formidable máquina de combate apta para casi todo tipo de frentes, ya que son capaces de adaptarse a casi cualquier tipo de ambientes, incluso al vacío estelar.

Resulta evidente que los "incidentes" acontecidos en el galeón son obra de sabotajes y ataques de sondeadores, que tras "sondear" a sus víctimas y aumentar lo suficiente en número, decidieron tomar al asalto la nave. Esta incursión resultó desastrosa para ambos contendientes. Los humanos fueron diezmados, pero ofrecieron una resistencia poco común, que acabó con la muerte de la mayoría de sondeadores con capacidad de usar armas, realizar tareas técnicas y lo que es peor, con capacidad de manejar naves, aunque a coste de muchas vidas, entre ellas la del capitán Ader.

Durante la lucha, Covell no perdió el tiempo; era el único que conocía exactamente lo que transportaba, y era consciente del peligro que corrían todos. Su primer movimiento fue sabotear las cápsulas de escape e intentar sabotear todas las naves con capacidad de salto hiperespacial del galeón (aunque como se verá más tarde, no lo consiguió por completo) para evitar una mayor propagación de los sondeadores. Posteriormente, viendo la situación de la batalla, mandó sellar las puertas de acceso al puente de mando y abandonó a los pocos supervivientes del otro lado a su suerte. La tensión de estos días, unida a la falta de respuesta a sus llamadas de socorro antes de que el equipo de comunicación hiperespacial dejara de funcionar durante el asalto y al fallo en el reactor que ha hecho que solo funcione el generador auxiliar, ha hecho que la salud mental de Covell se viera resentida. Actualmente resistirá en su posición a toda costa esperando ayuda, aunque de llegar a saber de la presencia a bordo de gente no relacionada con el Imperio, no dudará en autodestruir la nave para evitar que posibles espías rebeldes adviertan de la presencia de los sondeadores a la Alianza.

Mientras tanto, los sondeadores se encuentran en un punto muerto. Aún son muy numerosos, pero no lo suficiente como para asegurarse la victoria, y en caso de multiplicarse aumentarán sus problemas con los alimentos (los accesos y conductos de aire a la zona de los suministros y alimentos han sido sellados), por lo que han decidido entrar en letargo hasta que puedan sentir la presencia de nuevas víctimas. Y es aquí donde nuestros PJs entran en escena...

PJs deberán hacer una tirada de Nadar con dif. 10 debida a la ingravidez; en caso de entrar por las esclusas deberán hallar el código de apertura (Tirada de Seguridad con dif. 15) o bien usar los mecanismos de apertura manual (Tirada de Fortaleza con dif. 20, aunque en este caso un PJ puede ayudar a otro añadiendo sus dados como sumando a la tirada), aunque ya se sabe... más vale maña que fuerza.

El interior de la nave presenta un aspecto tétrico y desolador, apenas si hay algunas luces de emergencia que iluminan tenuemente lóbregos y extensos pasillos solitarios (si has visto *Aliens, el regreso* puedes hacerte una idea de por dónde van los tiros). Los sistemas de ventilación deben funcionar mal, por lo que el ambiente resulta algo sofocante. A efectos prácticos la mala visibilidad penaliza a los PJs con – 2D a las habilidades de buscar, así como a las de combate y técnicas, esa penalización puede eliminarse si obtienen algún casco de soldado de asalto imperial, debido a sus sistemas ópticos (aunque, querido DJ, eso es algo que no tienes por qué decírselo de buenas a primeras a los PJs), o bien el casco de algún PJ que haya hecho modificaciones en él en otra ocasión.

Capítulo 3: Lo que acecha en la oscuridad

Habíamos dejado a nuestros PJs vagando por los pasillos del galeón. Es aquí, Director de Juego, donde has de poner de tu parte, para que la ambientación surta efecto en los jugadores, llevándolos a un estado de tensión y suspense. Insiste en la oscuridad que no les deja ver casi nada, extraños ruidos, sombras que parecen moverse... en fin, toda esa parafernalia de sucesos que les pueda hacer sospechar que no están solos. Utiliza además la tabla de encuentros para hacerles realmente la vida un poco más difícil.

Tabla de encuentros: haz que los PJs se muevan por los pasillos que plagan la nave y cuando pase el tiempo/turnos que creas oportuno, hazles tirar 2D6. Si el resultado es mayor o igual al que esté indicado en la tabla, hay un encuentro. En ese caso hazles tirar (o bien tira tú mismo) 3D6 para determinar el encuentro, o bien escoge el encuentro que creas adecuado. El número de encuentro viene determinado por el puente de la nave en que se encuentren los personajes debido a que cuanto más desciendan, más se acercan a donde se agrupan los sondeadores supervivientes. Obviamente, si un encuentro te parece ilógico o repetitivo, cámbialo a tu gusto, ¡que para algo eres el DJ!

PUENTE	Nº
1–5	7+
6	6+
7	5+
8	4+
9	3+
10	2+

Encuentros:

3– 1D3 defensas internas. Aparecen del techo y atacan a los jugadores. Estas defensas atacarán antes que los PJs, debido a la sorpresa, y no tienden a concentrarse en blancos. Sus datos son: FOR 2D+2, Blaster 6D Daño 4D. Son defensas fijas, por lo que hay que superar la dificultad de distancia para dispararles.

4– 1D3 científicos supervivientes. Se dirigen a la zona de suministros. Si se les captura y no se les trata mal, darán a los PJs información sobre lo que sucedió en la nave (explícales lo que creas conveniente) y les informarán de que un grupo de supervivientes ha logrado hacerse fuerte en la zona de suministros. Para sus datos, ver lista de PNJs.

5– 1D6+1 tropas de asalto supervivientes. Cuando vean a los PJs les atacarán indiscriminadamente. Tenderán a atacar por parejas a un solo blanco; no pretenden hacer prisioneros ni rendirse. Ver lista de PNJs (recuerda que no tienen penalización por oscuridad).

6– Túnel de defensa láser. Cuando los PJs entren en esa sección de pasillo empezarán a escuchar un zumbido, y con una tirada con dif. 10 de Percepción podrán ver como varias secciones de las paredes y el techo se iluminan y, acto seguido, disparan haces de láser en todas direcciones. En caso de tener éxito con la Percepción, permíteles hacer una tirada de Esquivar. Si no superan 10, reciben 6D6 de daño; entre 11 y 15 reciben 4D6; entre 16 y 20 reciben 2D6; con 21 o más, no reciben daños. Si no tuvieron éxito con la Percepción, permíteles tirar Destreza con las mismas consecuencias. (Nota: si este encuentro sale más de una vez, no les hagas tirar Percepción en las siguientes ocasiones).

7– 1D3 sondeadores acechando en las sombras. Procurarán capturar a algún PJ vivo para llevarlo a los niveles inferiores para "sondear" sus conocimientos, aunque no dudarán en atacar si es necesario. Ver lista de PNJs.

8– No pasa nada.

9– Sección de puente frágil. Al cruzar los PJs este sector, el suelo empieza a agrietarse y se hunde. Permíteles una tirada de Esquivar con un dado menos (¡sorpresa!). Si no superan 10, caen a la sección inferior de puente (unos 15 metros de caída, calcula el daño según las reglas); entre 11 y 15 no caen pero quedan colgando en el hueco (tendrán que hacer una tirada de Trepar con dif. 10); con más de 15 salen indemnes.

10– 1D6+1 tropas de élite enviadas por Covell como exploradores. Atacarán a los PJs si no pueden identificarlos como imperiales. Procurarán tomar al menos un prisionero para interrogar, aunque si la situación se pone en su contra, no tendrán cuartel. Uno de ellos irá armado con una blaster ligera de repetición y otro llevará un cortador láser y dos cargas de detonita. Ver lista PNJs.

11- 1D3+2 sondeadores armados con rifles blaster. Sus habilidades son las equivalentes a un soldado de asalto. Como los anteriores, tratarán de hacer prisioneros aunque estos usarán los rifles en posición aturdidora, de todos modos si la situación les es desfavorable usarán las armas a matar, o bien irán cuerpo a cuerpo.

12- Nada

13- 1D6 defensas internas

14- 1D6 cadáveres de tropas de asalto. Horriblemente mutilados y parcialmente devorados, las armaduras están evidentemente en un estado inservible, aunque podrán encontrar 1D3 cascos en buen estado, además de 1D3 blasters pesados.

15- Trampa de granada, cortesía de los supervivientes. Consiste en una granada oculta en un lateral del pasillo, unida al otro lateral con un fino alambre. Si la víctima no ve la trampa y tropieza con el alambre... ¡BUM! Los PJs podrán descubrirla si pasan con éxito una tirada de Buscar con dif. 15 (recuerda que está oscuro). Si la descubren, pueden decidir evitarla (con pasar por encima del alambre hay más que suficiente) o desactivarla (Demoliciones dif. 10), claro está que si falla, ya sabes ¡BUM!. En caso de no ver la trampa, utiliza las reglas de éxito en un ataque con granada en un espacio cerrado (Nota: un sondeador que no ha sondeado a nadie, no puede reconocer esto como una trampa, por lo que cae automáticamente en ella).

16-1D6+1 Sondeadores al acecho.

17-1D6+3 Tropas de asalto.

18-Nada.

Capítulo 4: ¡Supervivientes!

Inicia este capítulo cuando los jugadores lleguen al acceso al puente de mando, cuando lleguen a las habitaciones del puente 3, o bien si los encuentros al azar han dejado al grupo realmente dañado.

En el primero de los casos, habrán llegado a una zona infestada de sondeadores, por lo que el máster puede decidir en cualquier momento atacarles con estos. En esta ocasión será un grupo numeroso el que les perseguirá (por muchos que eliminen siempre habrán más que los sustituyan). Oblígales de ese modo a llegar hasta el acceso al puente, si no lo habían hecho ya. Cuando lleguen al acceso comprobarán que está sellado, por lo que en teoría están en un callejón sin salida. Pero en ese momento aparecerán defensas internas que atacarán a los sondeadores. Al mismo tiempo el acceso se abrirá y los PJs podrán ver una quincena de soldados de asalto parapetados tras cajas repeliendo el ataque de los sondeadores con rifles blaster, blaster pesados de repetición e incluso lanzagranadas. Si los PJs son listos comprenderán que lo que más les conviene en este momento es entrar en el puente. En el momento en que entren, la puerta de acceso se cerrará tras ellos y volverá a estar sellada; en cuanto a los PJs... serán gentilmente encañonados por los soldados y conminados a rendirse. En caso de mostrarse tozudos, serán atacados con armas de aturdir mientras nos e muestren demasiado peligrosos. Una vez neutralizados, serán esposados y llevados ante su superior, el comandante Covell Wegner, quien en su paranoia estará convencido de que se trata de agentes de la Rebelión (¡no va del todo desencaminado!). Los personajes serán interrogados (puedes incluir un robot interrogador si lo deseas) y encarcelados en el sector de celdas hasta nuevas órdenes. Acuérdate de interpretar a Covell como un individuo casi desquiciado y fanático en grado sumo: desconfía de todo y de todos, y está dispuesto a sacrificar la nave y todos sus ocupantes (incluido él mismo) con tal de que el secreto de los sondeadores no llegue a oídos de la Rebelión.

En el caso del puente 3, el primer impedimento que los PJs se encuentran es que los ascensores han sido bloqueados para que no haya acceso a dicho puente. Este hecho puede ser detectado con una tirada





Nebulosa Oscura

de Técnica con dif.10, y reparado con otra de dificultad 15. Cuando lleguen al puente 3, se encontrarán con que esperándoles se hallan una docena de tropas navales apostados ante la puerta con sus rifles blaster apuntándoles. Les pedirán que se identifiquen. Los personajes podrán observar que la mayoría de los soldados presentan un aspecto bastante descuidado, con los uniformes raídos y muchos de ellos con vendajes. Así mismo, no muy lejos hay gente en literas recibiendo atención médica. Los soldados no se mostrarán hostiles de entrada, pero si se lían a tiros intentarán reducirles aturdiéndoles (al fin y al cabo, necesitan saber quiénes son y cómo han llegado hasta allí). Tarde o temprano, los PJs acabarán encontrándose con su oficial al mando, el teniente Sherrol Tascen que, según su actitud, tratará a los PJs con más o menos confianza. Si los jugadores tratan con Tarcen (esperemos que se les ocurra antes de matarlo), este les explicará cómo Covell les abandonó a su suerte, a él y a la treintena de supervivientes que hay en este sector, hasta que lograron aislarse y protegerse en esta sección. Si los PJs demuestran pertenecer a la Rebelión, Tarcen les propondrá una tregua temporal, tras la cual si es necesario cada uno seguirá por su camino. Tras pactar esta tregua, Tarcen les expondrá el plan de fuga que ha diseñado. Ninguno de los supervivientes en este sector mantiene fe ni en Covell ni en que llegue a tiempo un equipo de rescate. Así pues, han revisado los planos de la nave y han descubierto un conducto de ventilación que lleva a un sector posiblemente sellado del puente 12 con acceso al hangar. Desde allí pueden intentar hacerse con alguna de las lanzaderas del galeón. El problema radica en que hay que enviar un grupo de avanzadilla, para asegurar el camino, abastecer las naves y preparar el traslado del resto de supervivientes. Por supuesto, Tarcen piensa en los PJs para tal misión.



Por último, si el grupo de personajes estuviera muy dañado y/o andara perdido por la nave, haz que un grupo de exploradores de Tarcen les ayude a llegar al puente 3 y sigue la historia como en el segundo caso.

Capítulo 5: ¡Evasión!

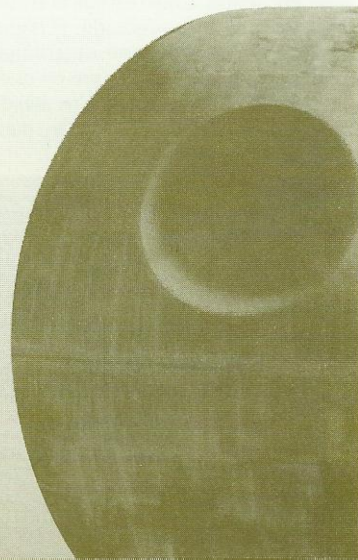
Este episodio puede ser enfocado desde dos puntos de partida, aunque ambos converjan en la escena final:

A.- Los PJs fueron capturados por Covell Wegner. Finalmente este pierde la paciencia y decide huir con alguna lanzadera del hangar, no sin antes haber activado la autodestrucción de la nave. Tras realizar sus tropas una desesperada incursión que deje despejado el camino al hangar, los PJs también serán trasladados a las naves como prisioneros. Si de camino a las naves tienen algún plan de fuga, no les compliques demasiado las cosas (pero sin pasarse, eh?) y tras algún tiroteo y/o combate con los sondeadores, permíteles llegar a una lanzadera y huir con ella; en todo caso hazles sentir el apremio del tiempo por la cuestión de la autodestrucción, hazles huir como quien dice en los últimos instantes.

B- Los PJs ayudan a Tarcen: el grupo está formado por los PJs, cinco soldados navales con rifle blaster, dos pilotos y un par de técnicos con herramientas. El conducto de ventilación es realmente seguro y llegarán al acceso de hangares sin problemas. Allí podrán deshacer el sellado del acceso y entrar en el hangar. En este solo encontrarán en estado de funcionamiento un par de lanzaderas (ver apéndices). Tan solo tienen que situarlas en las rampas de lanzamiento, reabastecerlas y avisar al grupo para que descienda y poder huir. Mientras esto ocurre, las cosas andan revueltas en otros puntos de la nave. Por un lado, los sondeadores han sentido la presencia de los intrusos y acabarán accediendo al hangar cuando los supervivientes llegan a las naves. Es el momento de realizar una dramática batalla en la que los PJs y soldados retienen la marea de sondeadores mientras los supervivientes son transportados a las lanzaderas. Es recomendable que para darle dinamismo al combate hagas caer a los bichos al primer disparo (siempre que un PJ no ande haciendo el indio disparando con una mini-blaster, en cuyo caso se merecería lo que le suceda). Por otra parte, Covell seguirá su plan según lo previsto, por lo que la avanzadilla se encontrará con el problema de que mientras el grupo llega al hangar se iniciará la alerta de autodestrucción y tendrán que contener a las tropas de Covell, uniéndose también a la fiesta los sondeadores como antes se ha dicho.

En cualquiera de los dos casos, entrará en escena un invitado que nadie esperaba: el destructor estelar *Erradicador*. Este recibió la señal de socorro y consultó al Alto Mando Imperial, el cual decidió la destrucción del Nebulosa Oscura como única solución de frenar el descontrolado experimento y garantizar la erradicación de los sondeadores. En el momento en que los PJs despeguen en una lanzadera, solos o acompañados, el destructor lanzará un escuadrón de cazas TIE (4 cazas) por cada lanzadera para evitar su huida. Los PJs tendrán que apañárselas para aguantar 1D6+1 turnos, tiempo que tardará el ordenador del hiperimpulsor en realizar el salto. En caso de lograrlo (la otra lanzadera se salvará porque lo dice el guión), saltarán instantes antes de que el dispositivo del galeón del destructor haga efecto, llevándose consigo cualquier resto del fracasado experimento.

Finalmente las lanzaderas llegarán a su destino (el que decidan los PJs) y Tarcen cumplirá su palabra, dejando ir a los personajes sin más preguntas. Incluso, si lo crees conveniente para tu campaña, puede plantearse desertar con su tripulación, ganando la Rebelión un excelente oficial para su flota.



NEBULOSA OSCURA

APÉNDICES: NAVES, MAPAS Y PNJS.

Sondeador, Experimento genético

Aspecto físico: Ser bípedo, de una altura aproximada de 2,5 m; piel negra brillante; largas y robustas extremidades rematadas en afiladas zarpas (retráctiles en el caso de los brazos); larga cola (1,5 m más o menos) con un sólido espolón en la punta; ojos rojos brillantes y mandíbula prominente erizada de numerosos y muy afilados colmillos; la parte posterior de la cabeza está poblada de una "melena" de órganos tentaculares (son sus órganos de sondeo).



DES 3D+2
PER 3D
Esquivar 4D+2
Buscar 5D+2
CON (Variable)
Sondeo Mental 7D+2
MEC (Variable)
Acechar/Esconderse 6D
TEC (Variable)
FUE 5D (6D)
Cuerpo a cuerpo 6D+2
Ataque con cola 6D+2
Mordisco 6D+2

Armadura: Los sondeadores poseen un exoesqueleto sólido, que les confiere un dado adicional a FOR al resistir daños.
Daños: Mordisco 6D; Golpe de cola 5D+1; Espolón 6D (Dif.base 10); Zarpas 5D+1.
Sentir presencia: Los sondeadores son capaces de sentir la presencia de seres inteligentes, de un modo similar a los Jedi, pero no de situarlos con exactitud.
La Fuerza: Un sondeador NUNCA podrá sondear poderes de la Fuerza.
Sondeo Mental: La capacidad más terrible de un sondeador es su posibilidad de adquirir los conocimientos de sus víctimas inteligentes. El proceso se inicia cuando el sondeador inserta sus órganos de sondeo en los orificios de la víctima que conecten directa o indirectamente con su cerebro. En este momento, el sondeador segrega unos enzimas que le conectan con el sistema nervioso de la víctima, y de ahí a su cerebro. A efectos de juego, el sondeador adquirirá los atributos de CON, TEC y MEC de su víctima, así como todas sus habilidades. Si el sondeador sondea posteriormente a otra víctima y esta posee una habilidad ya sondeada a un nivel superior, el nuevo valor se impone al anterior (lo que no varía son los atributos sondeados). En un sondeo, el sondeador tirará su habilidad Sondeo Mental contra la Percepción o el Sentir (el mayor de ambos) de la víctima, modificada como se indica:

Víctima inconsciente:	+5
Víctima voluntaria (los hay raritos):	+10
Víctima que se resiste:	+15

Si el sondeador tiene éxito, además de adquirir habilidades y atributos como se ha indicado, causa a la víctima un daño de 4D. Si falla, le inflige a la víctima un daño de 5D.
Reproducción: Cuando un sondeador se reproduce (normalmente después de sondear), un órgano interno crea una copia del código genético del padre y genera rápidamente un embrión que se desprende del sondeador y se desarrolla en aproximadamente una hora hasta obtener un nuevo sondeador "maduro" (aunque sin conocimientos).
Hibernación: Un sondeador es capaz de hibernarse si los medios de subsistencia son escasos o el medio es excesivamente hostil (ver el poder Jedi de Hibernación).

Sherroll Tarcen, Teniente Imperial

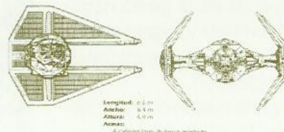
Lealtad: A su tripulación
Altura: 1,8 m
Sexo: Masc.
DES 3D+1
Blaster 6D
Esquivar 5D
PER 3D+1
Mando 6D+1
Buscar 6D
FUE 2D+2
Nadar 4D
Vigor 3D+2
CON 4D
Burocracia 5D
Supervivencia 4D+2
Sistemas Interplánet.5D
TEC 2D
MEC 3D+2
Pilotar 5D
Astrogación 4D+2

Equipo: *Chaleco Flak (+1 a FOR), Pistola Blaster, Uniforme Imperial.*
Personalidad: *Tolerante y preocupado por sus subordinados, mente rápida y clara, se siente muy decepcionado por el comportamiento de Covell.*

Covell Wegner, Comandante Imperial

Lealtad: Al Imperio
Altura: 1,7 m
Sexo: Masc.
DES 3D
PER 3D+1
Blaster 5D
Mando 7D
Parar sin armas 3D+1
Buscar 5D+2
Armas pesadas 3D+2
Interrogatorio 7D
Esquivar 5D+2
FUE 2D
CON 4D
TEC 2D
Burocracia 6D
Estrategia 5D
Sistemas planetarios 5D
MEC 3D+2
Pilotar 4D+2
Astrogación 4D+2

Equipo: *Pistola Blaster, Uniforme Imperial.*
Personalidad: *Completamente fiel al Imperio, aunque la tensión le ha vuelto inestable y paranoico. Tiene cierta tendencia al sadismo.*



Tripulación Imperial,

Pilotos TIE
DES 2D+1; CON 1D+1; MEC 3D Pilotar/Artillería 5D+2; PER 2D; FOR 2D; TEC 1D+1. Equipo: Caza TIE.

Tropa de asalto
DES 2D(1D) Blaster 4D+2(3D+2) Esquivar 4D(3D) Parar sin armas 4D(3D); FUE 2D(3D) Cuerpo a cuerpo 3D; Otros atributos 2D. Equipo: Armadura (modificadores a los atributos entre paréntesis), Rifle blaster (Daño 5D).

Tropa de élite
Como la tropa de asalto, pero con las siguientes adiciones: Blaster +(1D+1); Esquivar +(1D); Armas Pesadas +(2D); Demolición +(1D+2).

Científicos
CON 3D; Dos habilidades 5D; FOR 1D; TEC 3D; Otros 2D.

Tropas navales
DES 2D+2 Blaster 5D Esquivar 3D+2 Granada 3D+1; CON 1D+1; MEC 1D+2; PER 3D Buscar 4D; FUE 2D+2 (2D+3) Cuerpo a cuerpo 4D+2; TEC 1D. Equipo: Chaleco Flak (+1 a FOR), Casco, Comunicador, Rifle Blaster o Pistola Blaster (Daño 4D).

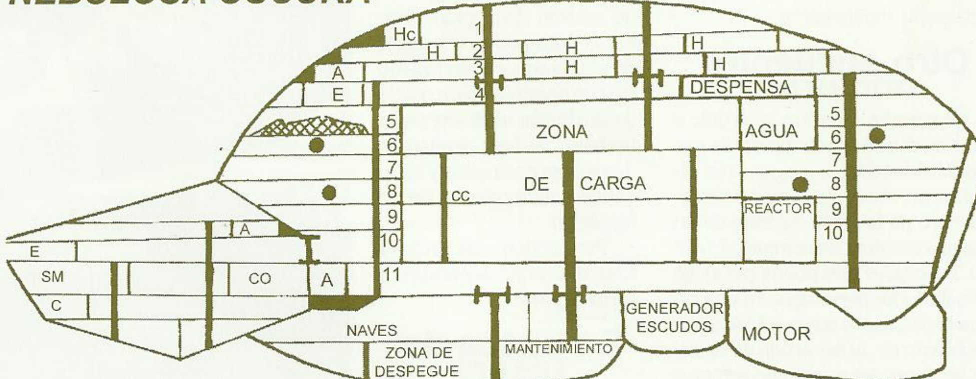
Carguero Averiado,

Tripulación: 1
Pasajeros: 6
Mult. Hiperimpulsor:x2
Hiperimpulsor seguridad: Sí
Velocidad 2D+2
Maniobrabilidad: 1D
Casco: 4D
Armas: Cañor Laser, Control 1D, Daño 4D
Escudos: 1D

Lanzadera Imperial,

Tripulación: 4-6
Pasajeros: 10
Mult. Hiperimpulsor:x1
Hiperimpulsor seguridad: Sí
Velocidad 2D+2
Maniobrabilidad: 1D
Casco: 4D
Armas: 3 Cañones láser dobles (fuego separado, uno en torreta trasera), Control 1D, Daño 4D.
2 cañones láser dobles (conectados): Control 3D+1, Daño 4D+1
Escudos: 1D+2

Nebulosa Oscura
Datos: No son necesarios: es un pecio en el espacio. Ver planos.



MODULO SEÑOR DE LOS ANILLOS
La Gema Negra (2ª parte)

Texto: Edu Masulen

Módulo no oficial para *El Señor de los Anillos*. Esta partida esta pensada para Directores poco experimentados. De 3 a 4 jugadores de nivel medio alineados con el bien. Tendrían que restringirse personajes tipo magos o elfos. La primera parte, se publicó en LÍDER nº 1.

Los Puertos Grises

Una vez los personajes lleguen a la ciudad de los Puertos Grises, serán llevados ante la presencia del capitán de la ciudad. Después de explicar su historia y de entregar el mensaje de Elrond serán conducidos a sus aposentos donde serán bien tratados y curados de las posibles heridas sufridas durante el viaje. Cuando estén en plenas condiciones serán conducidos ante la presencia de Círdan el Carpintero de Barcos, el cual les mostrará el plano traducido y les ordenará que vayan a intentar recuperar el tesoro. La leyenda de la gema negra será por fin desvelada y rogará al grupo que alivien el sufrimiento de aquellos pobres diablos.

Para realizar la misión el grupo necesitará la ayuda de algún buen explorador, si se pasean por la ciudad, es probable que consigan la ayuda de algún montaraz. Para conseguirlo, el propio Círdan les firmará un salvoconducto para poder desplazarse sin problemas por la zona, por lo que la gente de los alrededores les acogerán con amabilidad.

Encontrar a un buen explorador no resultará muy difícil ya que la ciudad ofrece refugio a los montaraces que vigilan la frontera norte. El grupo encontrará en una taberna a Golmec un montaraz que vigila la zona comprendida entre Fornost y la antigua capital del reino del norte Annúminas. Al saber la noticia de la llegada de los forasteros y la misión que les ha sido ordenada se ha prestado voluntario para guiar al grupo y de paso vigilar que el tesoro sea devuelto a sus legítimos dueños. En estos momentos Golmec se encuentra en la ciudad recuperándose del ataque de un grupo de orcos que merodeaban cerca de la antigua capital. Ha pedido permiso para acompañar al grupo a su capitán y trae una recomendación, por lo que debería ser bienvenido rápidamente.

Otro encuentro nocturno

Una noche mientras el grupo o parte de él está paseando por la ciudad o volviendo a su alojamiento, recibirán un ataque por parte de un miembro de la secta. Se trata de un asesino en potencia acompañado por 2 o 3 secuaces que podría poner en dificultad a los personajes. En una callejuela del puerto serán asaltados sin posibilidad de recibir ayuda de nadie. Los secuaces del asesino no son muy valientes, por lo que si ven que el grupo ofrece gran resistencia no tardarán mucho en desaparecer dejando al cabecilla solo, maldiciéndoles.



Este asesino sólo huirá cuando se vea acorralado pero no es fácil que el grupo consiga capturarle con vida. En el momento en que no pueda defenderse o huir preferirá quitarse la vida antes de ser capturado.

Los secuaces han sido contratados por el asesino, por lo que si son capturados no podrán decir gran cosa. Por el contrario si el asesino es capturado e interrogado (por no decir torturado u obligado a hablar mediante algún hechizo), al final revelará la naturaleza de la secta y el lugar de donde procede (ver la fortaleza).

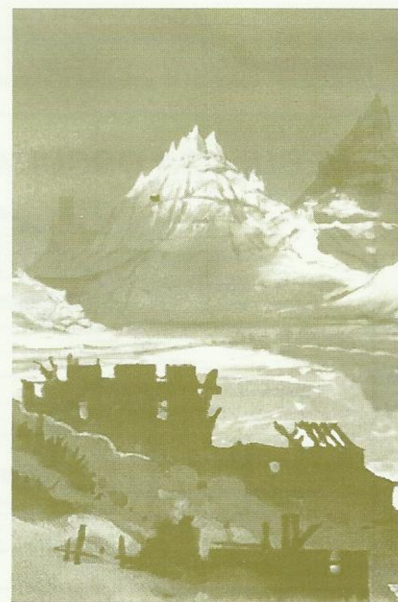
Por orden del propio Cridan el grupo deberá partir al día siguiente.

En busca del tesoro

El viaje hacia las quebradas no será muy peligroso, ya que con la ayuda de Golmec el grupo debería poder evitar contactos desagradables. Desde los Puertos Grises hasta las Colinas del Crepúsculo hay unos 15 días de marcha. Los primeros días el viaje resultará bastante placentero ya que debido al salvoconducto y a la presencia del montaraz, no tendrán problemas para alojarse en las pequeñas granjas que encontrarán a su paso. A medida que el grupo vaya hacia el norte, la población disminuirá hasta convertirse en prácticamente inexistente. A cada paso que den podrán contemplar la destrucción causada por la guerra y lo que antes eran pueblos y granjas prósperas, ahora sólo son ruinas.

En la última parte del viaje el grupo podrá descubrir la presencia de orcos en alguna de las ruinas donde seguramente acamparán, restos de fogatas, algún sótano con restos de comida putrefacta o los restos de algún desdichado que recorría estos tristes parajes. Incluso la vegetación de la zona se va volviendo marchita a medida que el grupo avance hacia el norte, por lo que los últimos días de viaje deberían hacerse con más cautela y los lugares de pernocta mejor escogidos, a esto Golmec debería ser de gran ayuda; pero no se aventurará a alejarse del grupo él solo por lo que algunos miembros del grupo se adelantarán con él para inspeccionar el terreno.

NOTA PARA EL DJ: De esta forma los jugadores podrán obtener puntos de experiencia, ya que el pro-



Golmec escogerá a sus acompañantes y se mantendrá en retaguardia para, según él, ver como se las arreglan solos a fin de evaluar el potencial del grupo. No más de 2 personajes diferentes cada noche.

La Gran Decisión

Durante una de las acampadas de los últimos días, el grupo se refugiará en un bosquecillo, en una especie de gruta que queda oculta entre unos matorrales por decisión del propio Golmec. En plena noche, el grupo oirá ruidos de pisadas cerca del campamento. El propio Golmec pedirá al grupo que les acompañe a investigar. Si el grupo se niega él irá solo y desaparecerá. Si el grupo accede a seguirlo descubrirán a un gran grupo de orcos. Golmec pedirá que alguno de los personajes le acompañe para espiar y pedirá al resto que vayan al refugio y se preparen para partir.

Pasados unos momentos, Golmec y su acompañante volverán al refugio para informar al grupo de que una banda muy numerosa de orcos pretenden arrasar todo el valle oeste del río. Golmec no dudará a retroceder todo el camino hasta encontrar la primera casa de colonos para avisarles del peligro que corren. Pedirá al grupo que les acompañe, con el riesgo y el retraso que esto lleva. Si el grupo se niega, él partirá solo y los dejará a su suerte.

1ª Opción: El grupo acompaña a Golmec

La casa habitada más cercana es la de un grupo de pastores, a unos 4 o 5 días de marcha, en los que el grupo deberá escabullirse de las patrullas de exploradores orcos. Un par o tres de encuentros con estos exploradores (que no quiere decir lucha, lo que el grupo menos desea es hacer ruido), ayudará al Dj a dar sensación de riesgo inminente. Al llegar informará de lo ocurrido, los colonos han diseñado un sistema de luces para alertar de posibles peligros a los vecinos: para alertar de cualquier amenaza, basta con encender una hoguera en lo alto de una colina cercana, en una especie de atalaya que puede ser vista desde lejos. De esta forma las noticias van viajando a gran velocidad entre las pocas casas habitadas de la zona.Los pastores pedirán al grupo que vayan ellos ha encender el fuego. En la atalaya se encuentran un grupo de 5 o 6 exploradores orcos para impedirlo.Una vez el grupo encienda la hoguera, deberán alejarse de la zona y esconderse para no ser encontrados por los orcos. Pasados unos dos o tres días, el grupo podrá volver a su ruta, con agradecimientos de los pastores y con un mapa dibujado por ellos que les indicará la ruta más segura para acercarse a la zona de las Quebradas.

2ª Opción: El grupo no acompaña a Golmec

Golmec partirá a la carrera dejando al grupo. Por toda ayuda les orientará un poco sobre el camino a seguir. Es probable que el grupo se pierda o que se encuentren con grupos de orcos que se dirigen hacia el sur, por lo que el viaje será de lo más movido. Por lo demás, no tardarán más de 4 días desde la separación en llegar a la zona del tesoro.

La tribu de Kalva-kuag

Hace unos años que una pequeña tribu de orcos se ha asentado en una antigua fortaleza en ruinas cerca de las ruinas de Annúminas y vigilan el paso situado entre las Montañas Azules y las Quebradas del Norte. Los orcos no se aventuran muy al sur de la ciudad por lo que su presencia a pasado bastante inadvertida.

Hace unos meses, una facción de la tribu intentó revelarse hartos ya de no conseguir ningún buen botín; una vez acalladas las protestas, decidió realizar una rápida pero sanguinaria carrera descendiendo por el río atacando todas las granjas que se encuentren a su paso, por lo que han realizado pequeñas patrullas para reconocer la zona y buscar lugares de refugio para el trayecto. Los orcos han descubierto la entrada de la cueva del tesoro a costa de perder unos cuantos guerreros por culpa de los fantasmas que guardan su entrada. Han descubierto que los fantasmas no se alejan mucho de la entrada de la cueva y mantienen a un grupo de ellos por los alrededores (a una distancia prudencial) para vigilar la entrada.

La última etapa

Una vez el grupo llegue de una forma o de otra a la zona de las Quebradas, tardarán unos dos o tres días en encontrar la entrada a la cueva. El riesgo de ser descubiertos por los orcos que vigilan la entrada es mucho mayor si el grupo viaja sin la compañía de Golmec.

Cerca de la entrada de la cueva, a unos 400 metros de la entrada, hay una antigua torre de vigilancia en ruinas, ocupada ahora por un grupo de orcos con el fin de vigilar la entrada de la cueva. La torre está situada sobre un risco de espaldas a la cueva, por lo que es prácticamente imposible entrar sin dar un rodeo. Por el contrario, es un lugar privilegiado para observar los movimientos en la zona. Para no ser detectados durante el día los personajes han de superar una maniobra Difícil –10 y de noche una Extremadamente difícil –30.

Si los orcos detectan al grupo primero observarán su potencial. Si ven que no son muy numerosos, esperarán el momento más propicio para atacar: la idea de conseguir un buen botín sin tener que compartirlo con el resto es demasiado poderosa para dejarla escapar. Si por el contrario ven que el grupo es muy poderoso o bien fracasan en su intento, se fortificarán en el primer piso y avisarán con el cuerno al resto de la tribu que llegará en unas 6 horas.

La cueva del tesoro

Cuando el grupo logre encontrar la entrada a la cueva (maniobra Muy Difícil estando con Golmec o Extremadamente Difícil si están solos), deberán colocar la gema en la primera sala que encuentren. Si el grupo lo intenta de noche, cosa no muy acertada, serán atacados por un grupo de tumularios menores que les irán drenando energía hasta que el grupo muera o se alejen unos 200 metros de la entrada de la cueva. Si el grupo lo intenta de día, deberán superar un hechizo de miedo de Nivel 2 para poder entrar. En ese momento todos los espectros aparecerán delante del grupo e irán desvaneciéndose en la nada mientras agradecen haber recuperado sus almas y poder descansar en paz. Una vez hayan desaparecido la gema se volverá piedra (de color negro claro).

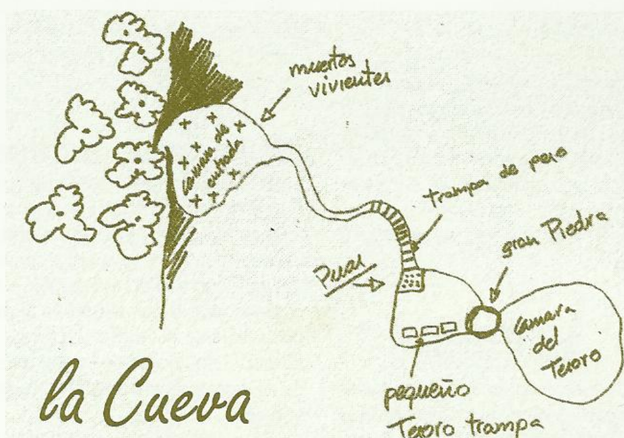
El regreso a casa

El viaje de regreso no ha de tener muchas complicaciones, según lo acontecido anteriormente, es probable que el grupo se encuentre con tropas que han venido a defender a los colonos, por lo que ayudarán al grupo a llevarse el tesoro. La tropa se detendrá en la casa de los pastores y es allí dónde la encontrarán los personajes.

Si el grupo tiene aún ganas de pelea podría enfrentarse a un grupo de asesinos de la secta que intenten por última vez recuperar lo que consideran suyo. Para hacer esto basta que sólo un par de guerreros ayude a los personajes a llevarse el tesoro y sean sorprendidos cerca de la ciudad.

Una vez llegados a la ciudad de los Puertos grises, serán recompensados por el propio Círdan y durante unos días gozarán de estancia en la ciudad. La historia podría continuar con la destrucción de la secta en el pueblo de Rood.





Descripción de la cueva

1- La entrada a la cueva se encuentra al pie de un risco en la cara Oeste de las Quebradas. A simple vista no se observa entrada alguna, para encontrar la entrada por casualidad debe superarse una maniobra de Locura –50, con la ayuda del mapa, se reduce a una maniobra Muy Difícil –20; la ayuda de algún montaraz debería reducir el grado de dificultad. Para descubrir la entrada basta con colocarse en un punto exacto del risco donde hay una fisura lateral de medio metro de ancho por 3 de alto que corre paralelamente a la pared unos 2 metros. La entrada está disimulada por unos matorrales y árboles de la zona.

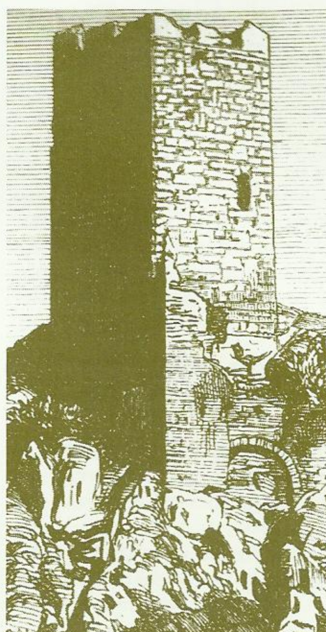
2- Una gran sala de 25x10 metros y unos 12 metros de altura se abre al final del corredor. Aquí es donde descansan las almas de los ladrones. Al final de la sala se abre un corredor, en la pared izquierda de la sala hay un brazo articulado (-20 para descubrirlo) que desactiva la trampa de las escaleras. Durante el día los espíritus se encuentran en la sala lamentándose de su desgracia. Durante la noche, sólo 3 o 4 espíritus se encuentran en la sala. El resto están desperdigados por los alrededores de la entrada buscando víctimas para drenarles energía.

3- El corredor, de unos 60cm de ancho y 2 metros de altura, corre horizontalmente unos 30 metros. Se trata de un meandro formado por un antiguo río subterráneo. Al final del corredor se encuentran unos escalones excavados en la piedra que descienden por lo que antiguamente era un salto de agua. Trampa: si se colocan más de 20 Kg. encima del segundo o décimo escalón, se activa la trampa; de la pared situada delante de las escaleras. De unos agujeros muy bien disimulados (-50 para descubrirlos) surgen unos virotes de ballesta hacia las escaleras (7 o 8 Críticos de Perforación +10). Cómo que la cueva no ha sido aún descubierta, la trampa tiene un 80% de probabilidades de que funcione.

4- Al final de las escaleras encontramos una sala de 15x 5 metros. La sala contiene 3 cofres llenos de monedas (de 100 a 150 monedas de oro o plata cada uno). Esto no es más que una parte del tesoro. El verdadero tesoro de la cuidad se encuentra detrás de una gran piedra bien disimulada (-30 para descubrirla). Para moverla hacen falta por la menos unos 3 o 4 hombres forzudos.

5- Una sala de 10x15 metros oculta el verdadero tesoro:

· 5 cofres llenos de joyas con un valor de unas 2.000 monedas de oro.
· Una caja llena de libros de la Biblioteca Real de Annúminas valorados en 4.000 monedas.
· Diversos objetos realizados con metales preciosos (vasos, platas, etc.).
· Una coraza completa +30.
· Diversas armas +10 y +20.
· Bolsas llenas de ropas de gran valor.
· Vasijas llenas de bálsamos y pociones diversas.



Descripción de la Torre

Se trata de una estructura de 50 x 50 metros, en la actualidad sólo la torre se mantiene en pié. Un arco situado en la cara sur indica el antiguo acceso al complejo. De la muralla que antiguamente rodeaba la torre sólo un trozo en la cara este de unos 3 o 4 metros permanece en pié y mide unos 3 metros de altura.

La torre mide unos 8 metros de altura, su base 8 x 8 metros y 3 pisos.

La planta baja está deshabitada, aunque si se observa con detenimiento pueden verse rastros de los orcos. El primer piso sirve como residencia, los orcos no son nada cuidadosos, por lo que sólo hay restos de comida y un poco de paja seca. Unos sacos con algunos harapos y unas cuantas monedas son las propiedades de los orcos. El segundo piso es utilizado como comedor y cocina; hay bastante comida en no muy buen estado y en una esquina un pequeño fuego que sirve para calentar la comida. En las paredes hay colgados orbes de vino y restos de comida seca. Una mesa y unos bancos medio podridos. En este piso hay 4 aberturas, una en cada pared y una escalera de cuerda que sirve para acceder mediante una trampilla al tejado de la torre. Durante el día hay un par de orcos que vigilan por las aberturas.

En el tejado por las noches hay siempre un grupo de 3 orcos vigilando y un cuerno para avisar.

Actualmente la torre está ocupada por 15 orcos y su jefe. Durante el día la mayoría de ellos están en la torre, pero por la noche salen a patrullar por los alrededores 6 de ellos en 2 grupos de 3. Cada 15 días son relevados por otro grupo.

NOTA PARA EL Dj: Si el grupo no es muy fuerte, el director puede suponer que los orcos llevan más de 10 días en la torre antes de que los personajes aparezcan, por lo que la vigilancia no es muy severa.



Nombre	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO	Proyec.	Mm.
Caudillo Orco	Uruk	8	100	CO	15	S+5	N	105 ea	90 acp	0
Guerreros	Orco	3	50	CM	20	S	N	60 ci	45 ac	0
Exploradores	Orco	4	40	CE	30	S	N	60 ec	40 ac	15
Capitan de la torre	Uruk	6	100	CM	25	S	S/S	100 ea	70 ac	0
Asesino		5	50	C	20	N	N	80 ea	55 ac	10
Secuaces		2	30	SA	20	N	N	40 daga	30 honda	15
Golmac	Dunedain	8	142	CM	70	S	N	108 ea	96 acp	20
Pastores		2	40	SA	20	N	N	50 baston	50 ac	10

TEXTO: CHEMO

MODULO FANHUNTER El Imperio Contra Paca



¿Decías que La Guerra de los Estrellados era un mal módulo? ¿Pensaste que no se podía hacer peor? ¿De veras creíste que era un farol lo de la segunda parte? Pues si no quieres sopa... ¡toma dos tazas! Aquí tenemos más cuerda que el Spielberg y Lucas juntos... y sino, al loro...

INTRO

Pues sí. Tras enfrentarse al malvado Dark Water los Njs se merecían unas buenas vacaciones, por lo que se fueron unos días de la ciudad de Barnacity. Pero ya están de vuelta, porque han recibido invitaciones... nada más y nada menos que para las JERSEI XXI (Jornadas de Estrategia, Rol, Simulación y Encuentros Informáticos), que habían dejado de celebrarse desde la caída del infame Krieg y su papado de nosecuantos días.

El organizador de tamaño evento no podría ser otro más que Obi Juan Quenove, el rolero miope y rebelde contra Alejo y su Imperio Oscuro. Le ayudan en la tarea ese palurdo conocido como Lucas Skicuate y su compinche Juan Solo. Che Vaca se encarga de la seguridad y las tortas, por supuesto, y R2P2 reparte los canapés. La princesa Lela pone la nota sexi y los invitados las ganas de jugar.

Las JERSEI son un acontecimiento internacional al que acuden rebeldes de todas partes del mundo. Se rumorea que el propio Kutulú vendrá en persona a presentar la decimonovena partida de *La Llamada* o como mínimo mandara a su colega Nyarlatopepe para que suelte una conferencia y esas cosas... Los Njs no pueden perderse semejante tangana.

El problema fue ¿dónde meter a tanta peña jugando al rol, cambiando cartas y cromos, bebiendo cerveza y viendo pelis manga, sin que el malvado Alejo no se enterase? Tenia que ser un lugar grande, en el que los fanhunters no soliesen patrullar y fuese secreto... ¿Todavía no lo pillas? Pues hala, todo el mundo al submundo.



LAS ALCANTARILLAS

No me voy a romper el tarro describiendo las alcantarillas del submundo porque de eso se encargaron ya los manuales de Fanhunter, así que al grano.

La parte principal se desarrollo en una zona más o menos despejada, compuesta de varias cámaras amplias conectadas por túneles. El lugar está lo suficientemente seco para que los manuales no se mojen (el agua solo llega a la cintura) y además hay una toma de corriente que viene de una farola de fuera y gracias a la que podrán conectar el vídeo y la tele (para ver manga y pelis con mas explosiones que dialogo, claro).

Que los Njs lleguen cuando quieran tomando las precauciones que consideren necesarias. En BNC es muy normal ir a una fiesta armado con un lanzacohetes, por sí los fanhunters

LO QUE LOS NJS NO SABEN (PERO SOSPECHAN, SIN DUDA)

Claro que no todo va a ser tomar copas con los amigos. Eso lo sabe cualquier jugador medianamente avezado (jo, que palabra más chula y como farda). Los fanhunters se han enterado de la fiesta y también van a acudir para repartir confeti. ¿Que como lo supieron? Bueno, resulta que Water se enteró gracias a sus poderes extrasensoriales y a un extraño lazo de alma gemela que mantiene con Obi Juan. Ya se sabe: lo de la cara y la cruz, la parte oscura y la buena, los opuestos se atraen... historias de parapoderes que te cagas. Además a uno de los fanhunters le llego una invitación para las JERSEI por equivocación y claro, el chico informo a Alejo.

PRIMERA ESCENA: LA VERBENA DE LA PALOMA

Así que cuando los Njs estén en medio de una partida de rol oirán unos disparos en uno de los túneles. En un principio nadie se mosquea, porque saben que Che Vaca esta jugando al 'Surgeons and Tragons' y los Wookies se toman a muy mal el sacar un critico (con ellos no hay máster que valga).

Pero cuando se escuche la primera explosión los mas pillos empezaran a sospechar algo. Sobre todo cuando alguien aparezca por el túnel disparando a todo trapo mientras grita 'Agua, agua... ¡Aquí vienen los fanhunters!' (esta escena me suena, creo que la copié del primer módulo).

Y entonces alegría y alboroto.. Todo el mundo sonríe y saca sus armas automáticas, que la partida estaba siendo un muermo. Lo mejor será que los Njs les imiten e intenten escapar por los túneles.

En la escapada habrá unas cuantas escenas de tortas, para dar ambiente, antes de toparse con Juan Solo (siguiente punto de la partida).

FANHUNTERS. Una panda de 1d6 fanhunters armados con el equipo oficial y ganas de matar a los Njs rápido para ir a ducharse. Sus habilidades, al final del modulo.

POCEROS. Son un grupo de poceros de BNC que están hartos de tanto barullo en las alcantarillas. Van armados con uzis y tienen muy mala leche, pero si los Njs utilizan su habilidad de Comecocos puede que no los frían a balazos. Suelen ir en pandas de 2d6 y sus habilidades de Cuerpo y Mente están en los 2 puntos.

NYARLATOPEPE. Este es un bicho con muy mala leche, procedente de los abismos de Estigia. Vino a presentar una nueva serie de aventuras de "La Llamada", pero cambio de opinión y como le entro hambre va a merendarse a unos cuantos narizones. Los Njs tienen buena pinta.

RATAS. Dan mucho asco, salen en troupes de unas 15, babeando y chillando. Muerden mucho y dejan la ropa hecha una mierda, toda llena de agujeros. Hacen 1D de pupas atacando a lo marabunta, y se piran cuando reciben 30 pupas. Tienen Combate 2 y Reflejos 2.

ESCENA SIGUIENTE: ME HAN CHORIZADO A MI CHICA

Y por fin los Njs salen de las alcantarillas. Van a dar a un callejón del ensanche justo en el momento en que un fanhunter un poco lelo lanza un misil tierra-tierra al lugar en que se encontraban, haciéndolo saltar todo por los aires.

Cuando se recuperen, entre una polvareda, oirán mas tiros. Nada, que la fiesta continua.

Juan Solo ha salido por una alcantarilla cercana, acompañado de Lela, pero con tan mala chorra que se ha dado de bruces con una patrulla de fanhunters que pasaba por allí. Una explosión le atontó un poco mas de lo que es y durante un despiste... ¡zas! le mangaron la churri. Ahora los fanhunters se la llevan entre risas para una fortaleza volante, montados en un aerodeslizante. No hay ningún aerotaxi cerca, por lo que Juan se queda gritando la mayor lista de insultos que ningún Nj ha llegado jamas a escuchar.

En cuanto vea a los jugadores les pedirá ayuda, por supuesto. Sabe donde hay un párking de aerodeslizadores y necesita a peña para eliminar a los fanhunters que lo vigilan. Después subirá a la fortaleza volante a por Lela. Si los Njs no son unas nenas, seguro que querrán acompañarlo. Si no... bueno, pues cierras él modulo y todo el mundo pal bar, que se acabó la partida. De experiencia nainas, por gallinas.

ESCENA NOSECUANTOS: AFANANDO BUGAS

Solo les lleva hasta un parking cercano, donde los fanhunters guardan los aerodeslizadores. Efectivamente se trata de una pequeña esplanada rodeada por una verja eléctrica y con una única entrada. En ella hay un puesto de guardia con tres fanhunters con cara de mala leche. Dentro del párking hay dos aerodeslizadores con capacidad para cuatro narizones cada uno.

Como entren los jugadores queda a su albedrío, pero me huelo que lo harán por la puerta grande, a lo Rambo. Sí, sí, ya sé que primero trazaran cincuenta planes de acción, pero al final todo dios acaba entrando a saco.

De cualquier modo, tres miserables fanhunters no han de ser problema para unos curtidos narizones.

ESCENA ¿? : ALCANZANDO LA FORTALEZA

Conseguidos los vehículos tan solo queda llegar hasta la fortaleza. Eso no es difícil, es bien visible desde BNC. Se trata de una especie de donuts gigante que se mueve impulsado por unos rotores similares a los de los helicópteros. El lugar es mas bien enano (no pasa de ser una casucha con complejo de paloma), pero esta bien defendido.

Nada mas acercarse sonara la radio del aerodeslizante y una voz metálica al estilo peli cutre de cienciaficción pedirá las identificaciones de los vehículos. Si tus jugadores no son excesivamente torpes, podrán aterrizar con una disculpa cualquiera (venimos de patrullar ahí abajo, traemos a un prisionero, somos los de Telepizza...). Si se ponen bordes: hala, al rico misilazo, que los fanhunters no se andan con tonterías.

ESCENA DE MUSHA ACCION: Y AHORA ¿QUE?

Dibújate tu mismo el mapa de una fortaleza de dos pisos. No me pongo a describirlo habitación por habitación porque soy muy vago, pero más o menos todo va en plan hi-tech lucasiano: paredes de metal, puertas que se abren por infrarrojos, robots de servicio de un lado para otro...

Distribuye varios puntos de guardia con par de fanhunters (cómo, ¿qué ya te lo esperabas?). Bastantes puertas estaran cerradas y solo se abren con llaves electrónicas (o un jugador un poco Manitas). ¿Qué donde están las llaves? Pues algún fanhunter las tendrá, yo que sé, que pregunten por ahí.

La zona final son las celdas y en la última estará Lela (que poco original ¿verdad?). Cuando los narizones logren abrir la celda en la que se encuentra llegaremos a...

LA ESCENA FINAL: EL REGRESO DE DARK WATER

¡Sí! ¡Es él! El malvado Dark Water vuelve para vengar al Lado Oscuro e imponer las reglas del Emperador (sigue con la manía de llamar así al Papa Alejo, en fin). Si no has jugado el primer modulo de esta desastrosa serie (La Escaramuza de los Estrellados, LÍDER 1) entonces nada, pasa al siguiente párrafo.

Pero si has tenido la desgracia de dirigir esa bazofia de módulo, puede que tus narizones hayan cosido a tiros a Dark Water antes de que tuviera oportunidad de lanzar sus rayos rosas (ahora ya los sabe lanzar verdes, algo es algo). Pues bueno, si te paso eso no te preocupes. Ahora vendrá metido en un cuerpo biónico creado por el Imperio y que funciona con pilas Cepasa, que dan mucha caña. ¿Qué te parece una forma burda de introducirlo de nuevo en la campaña? Pues peor fue lo de resucitar a Superman y la gente no dijo nada. Las quejas las mandáis a la sociedad, por atormentarnos así.

El caso es que Water está en medio del pasillo blandiendo su espada láser (está vez sí, una espada de verdad) mientras dice su famosa frase:'Ahora si que os voy a dar caña, malandrines. Sucumbid al Lado Oscuro' y esos rollos. Lo chungo es que cuando un narizón le dispare, comprobara que las balas rebotan en un campo de pichurrina que lo recubre. Con un 'Sentir el poder de la Potra' Darki se lanzara a por el narizón más cercano, intentando hacer de él un salamí.

A Darki sólo le podrán zurrar con armas cuerpo a cuerpo (la pichurrina es de poca calidad y, puestos a elegir, es mejor un sartenazo que el impacto de un misil). Con él vienen unos cuantos fanhunters disfrazados de tropas imperiales. Se ve que les jode el disfraz y quieren acabar rápido, porque tirotean sin parar a los jugadores.

Deja que uno de ellos se enfrente a Darki en combate cuerpo a cuerpo (curiosamente la pichurrrina también lo protege a él) mientras los demás se enzarzan a intercambiar disparos con las fuerzas papales.

Mantén la escena todo el tiempo que te parezca divertida (o hasta que la palmen todos los narizones, si eres sádico), pero en un determinado momento se oirá una explosión en la celda de Lela. Los de la Resistencia han oído lo del secuestro (¿cómo? es un secreto del guión) y vienen a evacuar a la peña. Así que todos montaran en una furgoneta voladora conducida por Don Depresor (¡¡¡Horror!!!), que viene acompañado de Ridli Scott. Que monten los narizones con billete. Mientras huyen, Dark Water le corta una mano al narizón que combate con él (me suena esta escena...) mientras le dice eso de:'¿No lo entiendes? Tú eres... ¡mi sobrino!' y le intenta rebanar la garganta. Que el narizón logre escapar depende de lo rápido que se arrastre.

FINAL

Al final, todos para una base secreta de la resistencia, en las afueras de BCN. Solo y Lela estarán eternamente agradecidos a los narizones por su ayuda, la Resistencia los considerara unos machotes y todo eso... Ah, sí, el de la mano. A ese le cosen una mano nueva de metal que farda un mazo para ir de marcha, enseñársela a las nenas y contar la batallita. Además, como da morbo, igual alguna pica y.. ¡ejem! la experiencia a gusto del director



Nyarlatopepe en las JERSEI´97

PERSONAJILLOS

NYARLATOPEPE

Combate 4, Disparo 1, Músculos 4, Reflejos 2, Neuronas 2, Carisma Ná de ná (ni falta que le hace), Agallas 4, Empatía 2.

Habilidades: Talento (babear y hacer sonidos horripilantes) 5, Talento (dar mucho susto) 5, Talento (desaparecer en una explosión realmente asquerosa) 4, Defensa 2, Atletismo 1, Sigilo 1.

Poderes: Elasticidad

Coñas y taras: Estigma (es feo, feo, horrible, impensable), Amigotes (los adeptos de sus cultos).

Historia: Nyarlatopepe es un bicho salido de sabe dios que oscuro abismo, y junto a su colega Kutulú y una pandilla parecida se dedica a sembrar el caos y la destrucción allá por donde va. En fin, que es un memonio maloso. Su pinta es horrible, vamos, de esos de los que a tu madre le daría una lipotimia si sabe que es tu amigo: enorme, parece un caracol gigante de goma, con muchos ojos, orejas y tentáculos.

FANHUNTERS

Combate 3, Disparo 3, Músculos 3, Reflejos 3, Neuronas 3, Carisma 1, Agallas 4, Empatía 2.

Habilidades, historia y demás: Ver manual FH, página 63.

DARK WATER

(DARKI para los amigos, AKA Anakim Skicuate)

Combate 3, Disparo 4, Músculos 2, Reflejos 3, Neuronas 3, Carisma 2, Agallas 2, Empatía 3.

Habilidades: Defensa 1, Arrojar 2, Atletismo 1, Investigar 1, Callejear 1, Observar 1, Talento (hablar con voz metálica de maloso) 5.

Poderes: Rayo (verde) 2

Coñas y taras: Archienemigo (Obi Juan Quenove), Archienemigo (Lucas Skicuate), Código de Honor (Jevi Oscuro), Desdoblamiento (se cree un personaje de unas pelis viejas), Paranoia (su lucha entre el Lado Oscuro y el Lado Bueno de la Potra), Amigotes (Fanhunters).

Historia: Anakim Skicuate ha sucumbido al oscuro poder del Papa Alejo (al que insiste en llamar Emperador Oscuro, vete tú a saber por qué), y se ha convertido en un fanhunter bajo el seudónimo de Dark Water. Va vestido todo de negro con una camiseta de Iron Maiden y una bandera de Majouar como capa. Como casco lleva una bacinilla pintada de negro. Si los narizones ya lo frieron a tiros en una ocasión, ahora va mas tieso que Robocop gastándose un cuerpo de metal chachidegüai.

Texto: Fernando Andrés García

MÓDULO
AD&D (Dark Sun)
Muerte en el cielo

Este módulo, desarrollado en el mundo de los Soles Exhautos, está pensado para un grupo de PJs de nivel medio (5-6) entre los que convendría la presencia de algún luchador y algún preservador o psiónico.

ANTECEDENTES

La historia se inicia con Tessand, poderoso profanador que, valiéndose de sus oscuros poderes amasó una enorme fortuna, lo que le permitió poder construire una gran fortaleza en los Grandes Páramos y formar un ejercito comparable en fuerza a algunas de las divisiones de élite del reyhechicero más poderoso de Athas. La última adquisición de Tessand consistió en un antiguo mapa que despertó la codicia de Ssot'Urey, cuna de conocimientos arcanos de gran poder, así como escondrijo de un tesoro sin igual. El mapa situaba la ciudadela más allá de los bosques posteriores a las Montañas Resonantes, en la región conocida como las Tierras Remotas.

No pasó mucho tiempo hasta que Tessand agrupó parte de su ejército y partió rumbo a las Montañas Resonantes, a la búsqueda de la clave que quizás podría hacerle alcanzar la cúspide del poder, e incluso pudiera acabar convirtiéndole en un nuevo dragón athasiano.

Los PJs comienzan la aventura en Fuerte Tránsito, un puesto de avanzada de la casa mercantil Wavir; contratados temporalmente como agentes de dicha casa por el líder del puesto, Vania Kreegar, que actualmente se enfrenta a un inesperado problema. Fuerte Tránsito efectua regularmente transacciones con la tribu halfling de Nurg, situada al oeste de las Montañas Resonantes; por esta razón mantienen en ese paraje un poblado avanzado, que envía una caravana con los bienes cada dos meses. La caravana tendría que haber llegado hace una semana, y no hay causa aparente del retraso, por lo que enviará a un grupo de exploradores compuesto por los PJs para comprobar cual es el problema. Vania les pagará un sobresueldo de 10 mp a cada PJ por el viaje, y en caso de haber problemas, les pagará 1 mo por cada agente que logren rescatar y 10 mo si logran salvar a Melinna, su esposa. Así mismo, les entregará unos medallones que les permitirán identificarse como agentes de la casa Wavir; provisiones para el viaje, y monturas si les son necesarias (*kanks* o *erdlus*).

Vania Kreegar

Profesión: Mercader/Guerrero humano,
Aliniamiento: caótico bueno
Armadura: CA: 3 (Piel de braxat)
Nivel: 5/8
Pg: 78
GAC0: 10
Ataques: 2/asalto
Daño: 1d8+8 (Espada larga)
Movimiento: 12
Poderes Psi.: Control de adrenalina
PFPs: 44

Habilidades:

FUE: 20	*DES:* 16
CON: 19	*INT:* 13
SAB: 13	*CAR:* 12

EN EL POBLADO

Hay unos 3 dias de viaje por el desierto desde Fuerte Tránsito hasta las Montañas Resonantes, por lo que el DM es libre de insertar encuentros para que los PJs entren en calor. Una vez lleguen a las montañas, los PJs llegarán sin demasiados problemas al poblado, o a lo que queda de él. En efecto, el poblado ha sido arrasado por las tropas de Tessand para evitar la existencia de testigos de su paso por la zona. Los jugadores pueden llegar a deducir algunos hechos si investigan los restos del poblado:

-En la zona ha sido utilizada magia profanadora (la vegetación presenta el estigma de dicha magia: plantas muertas, el suelo quemado y sin vida)

-Ninguno de los cadáveres que encuentren corresponde a una mujer (Tessand ha capturado a Melinna para convertirla en esclava).

-Un chequeo con éxito de INT revelará así mismo la presencia de *Thri-kreens* en la lucha (*chaktchas* esparcidos por el suelo, alguna *ghytka*); estos *Thri-kreens* combaten en el ejercito de Tessand.

-Otro chequeo con éxito, esta vez de la pericia de Seguir Rastros, indicará a los PJs que existen restos de menos de un día (el grupo de belgoi saqueadores; como se explica más adelante). Los rastros llevan hacia el oeste, en dirección a la tribu halfling (es pura coincidencia, aunque servirá para que los PJs vayan hacia la tribu; si no se dan por aludidos, habrá que ingeniárselas para mandarlos en esa dirección).

En caso de saquear el pueblo, los jugadores encontrarán poca cosa de valor (los belgoi ya se han llevado lo más valioso); encontrarán un par de espadas cortas de hueso, 50 monedas de cerámica, 5 lanzas de obsidiana, y tendrán un 15% de encontrar un cofre con 20 mo, una daga metálica +1 y un anillo de contención de conjuros, conteniendo en su interior: *Dormir* (2), *Luz* y *Flecha Ácida de Melf* (a nivel 4). Este cofre pertenece a Melinna. En caso de encontrarse con los PJs, les pedirá al menos que le devuelvan el anillo (es un regalo de su marido).En todo caso, es de suponer que los PJs acabarán dirigiéndose hacia los bosques del oeste atravesando las montañas, lo que no se saben es que están siendo observados. Varios días después del asalto al pueblo, un grupo de merodeadores belgoi llegó a este y saqueó los despojos; la llegada de los PJs despertará su interés, por lo que les acecharán durante toda la travesía por la montaña esperando el momento oportuno para atacar. La horda de belgois está formada por 15-20+ (según el número de PJs) y un líder. Su estrategia consistirá en acechar durante los 4 dias de trayecto por las montañas y aprovechar los descansos nocturnos para intentar usar su poder psiónico de *Dominación* para desgastar al grupo y permitir realizar ataques relámpago en los que nunca atacara toda la horda para no revelar su número exacto. Si el grupo es excesivamente fuerte, el líder mandará un mensajero para buscar refuerzos (1D10+2 belgoi) e iniciará un ataque en masa.

Belgoi

Aliniamiento: Legal Malvado
Armadura: CA: 7
Dg: 5d8
GAC0: 15
Ataques: 1 o 2/asalto
Daño: 1d4+2(x2) o daño del arma
Ataque especial: Drenaje CON*
Moral media: (8-10)
Px: 650

Líder belgoi

Aliniamiento: Legal Malvado
Armadura: CA: 7
Dg: 7d8
GAC0: 13
Ataques: 1 o 2/asalto
Daño: 1d4+2(x2) o 1d6+1 (Jabalina de hueso mágica+2)
Ataque especial: Drenaje CON*
Moral media: (12)
Px: 750*

*Para este dato, así como los poderes psiónicos, ver el Diario del Nómada de la caja de Dark sun.



LA TRIBU DE NURG

Tras su odisea en las montañas, el grupo se encontrará con un paisaje sobrecogedor para casi cualquier PJ athasiano. Enormes bosques que se extienden en todas las direcciones más allá de donde alcanza la vista. Árboles que se alzan varios metros encima del suelo y lluvia cayendo en abundancia sobre ellos. Para poder adentrarse en el bosque y hallar el poblado de Nurg, los jugadores tendrán que hacer uso de pericias como *Sentido de la Dirección* o *Supervivencia (Bosques)*. En caso de carecer de ellas, pueden intentar un chequeo de INT con 6D6, el éxito en cualquiera de estas tiradas implicará que encuentran el camino hacia la tribu, aunque si se halla mediante el último sistema los PJs tardarán unos dias en encontrarlo. Haz que los PJs hagan estas tiradas ocultas, ya que en cualquier caso vagarán durante dias hasta encontrar el poblado, o andarán perdidos creyendo haber encontrado el camino. En cualquiera de estos casos no estarán solos, ya que de nuevo sus pasos volverán a ser observados, aunque en esta ocasión por un enemigo más terrible, los halflings de la tribu de Nurg, los cuales también han sido asaltados por las tropas de Tessand, como se explicará más adelante, y considerarán al grupo de PJs como una amenaza potencial por lo que les atacarán, aunque los capturarán vivos para obtener información sobre otros posibles atacantes. A efectos de juego, los halflings emboscarán a los PJs y los atacarán con armas no excesivamente letales como cerbatanas, arcos con flechas envenenadas (en ambos casos se trata de narcóticos o paralizantes) u hondas. En caso de dañar a un PJ hasta 0 pg, consideralo inconsciente. Puedes considerar ilimitado el número de halflings que intervienen, usa tantos como necesites hasta capturar a todo el grupo. Si la magia o psiónica del grupo les da excesiva ventaja, usa clérigos y/o psiónicos a tu discreción. Una vez hecho esto, los PJs serán llevados ante el jefe de la tribu de Nurg para que los interrogue.

Halflings

Aliniamiento: Caótico neutral
Armadura: CA: 4 (Cuero + DES)
Nivel: Guerrero nivel 3
Pg: 18
GAC0: 18 / 15 (proyectiles)
Ataques: 1/asalto
Daño: según arma
Movimiento: 12
Poderes Psi.:
Según se requiera
Ocultarse: 25%
Sigilo: 25%



Cuando los PJs vuelvan en sí, se hallarán atados en una especie de tótems (uno por PJ), completamente desarmados aunque con sus ropas y armaduras puestas. Si algún PJ demostró tener la capacidad de lanzar hechizos mágicos o clericales se encontrará amordazado para evitar que conjure. Si alguien ha mostrado signos de usar magia profanadora será ajusticiado a no ser que los PJs le den al cabecilla un **MUY BUEN** motivo para que no lo haga. Agrupados alrededor de los prisioneros hay multitud de halflings, muchos de ellos con heridas (más de los que podrían haber herido los PJs). El pueblo así mismo muestra señales evidentes de haber sufrido daños durante una batalla (chozas destrozadas o quemadas). Ante ellos, sentado en una especie de trono hecho de caña y ramas se encuentra sentado un anciano halfling, Nurg el caudillo de la tribu. Este preguntará a los PJs el motivo que les ha llevado hasta este lugar. Los PJs tendrán que ser muy cautelosos con las respuestas que den, cualquier mentira será captada por Nurg (es un poderoso psiónico) y puede hacer que el grupo acabe en el puchero si contemplaciones. Si los PJs explican su misión y logran identificarse como miembros de la casa Wavir (quizás los medallones servirían de algo), Nurg les liberará y les explicará lo sucedido. De todos modos querido DM no se lo pongas demasiado fácil, hazles sufrir e interpretar a sus personajes durante el interrogatorio antes de liberarlos. Si realmente lo hacen bien, no está de más que les otorgues 200 PX.

Lo que Nurg les explicará es lo siguiente: unos seis días antes de la llegada de los PJs, un ejercito atacó por sorpresa al poblado mientras la mayoría de guerreros estaban de caza, saqueando toda la comida que pudieron y capturando un gran número de halflings (las tropas de Tessand se "reabastecieron" y capturaron más esclavos); al regresar los guerreros, iniciaron un ataque contra los saqueadores contando con la ayuda a otras tribus. La batalla fue terrible, muchos de los invasores cayeron pero los supervivientes, aún numerosos, huyeron respaldados por la magia de Tessand. Muchos halflings fueron liberados, pero aún quedan algunos en poder del hechicero. Durante la batalla se consiguió recuperar un mapa que llevaba uno de los invasores que cayeron (uno de los guias de Tessand). Nurg dará el mapa a los PJs si estos se comprometen a rescatar a los halflings capturados por Tessand; en caso de aceptar, también se encargará de que los PJs heridos sean curados. Si el grupo se preocupa por ayudar a la tribu (curaciones, reconstrucción de cabañas), cederá a los jugadores alguno de los objetos capturados a los invasores: armas metálicas (10% de ser mágicas), piezas de armadura, etc.

El mapa que Nurg da a los PJs muestra la situación de Ssot'Urey y de otras dos ciudades juntamente con la siguiente inscripción, "Anthara te cederá el paso"; esta inscripción solo podrá ser leida por un PJ que haga un chequeo exitoso de *Lenguas Antiguas* o un ladrón con su habilidad de *Leer Lenguajes*.

Nurg

Profesión: Psionico Halfling
Aliniamiento: Neutral auténtico
Armadura: CA 6 (Cuero + DES)
Nivel: 18
Pg: 106
GAC0: 12
Ataques: 1/asalto
Daño: 1d8+8 (Garrote de hueso)
Movimiento: 6
Poderes Psi.:
Defensas: Barrera mental, Fortaleza del intelecto, Escudo del pensamiento, Mente en Blanco, Torre de voluntad de hierro.
Clarisistencia: Ciencias: Ver el Aura. *Devociones:* Mente combativa, Sentir Peligro.
Psicoquinesis: *Ciencias:* Desintegrar, Telequinesis. *Devociones:* Ablandar, Agitación molecular, Ataque balístico, Barrera inercial, Controlar cuerpo.
Psicometabolismo: *Ciencias:* Curación completa. *Devociones:* Piel de camaleón, Afinidad animal, Armadura de carne, Desplazamiento, Realce de los sentidos.
Telepatía: *Ciencias:* Enlace mental, Expulsión, Sonda. *Devociones:* Aplastamiento psíquico, Contacto, Empuje mental, Enviar pensamientos, Flagelar el ego, Insinuación del id, Invisibilidad.
Metapsiónica: *Ciencias:* Ultraestallido. *Devociones:* Aumentar, Canibalizar.
PFPs: 439
Habilidades:
FUE: 10
DES: 16
CON: 18
INT: 19
SAB: 22
CAR: 18



Melinna

Profesión: Preservadora / Psiónica Semielfa
Aliniamiento: Neutral Buena
Armadura: CA: 5 (DES)
Nivel: 5/5
Pg: 37
GAC0: 18/14 Proyectiles
Ataques: 1/asalto
Daño: 1d4-1 (Daga de hueso)
Movimiento: 12
Conjuros: *Nivel 1:* Proyectil mágico, Leer magia, Detectar magia, Armadura
Nivel 2: Invisibilidad, Imagen espejo
Nivel 3: Bola de fuego
Psiónica: PFPs 86
Defensas: Barrera mental, Torre de voluntad de hierro, Escudo del pensamiento.
Telepatía: *Ciencias:* Enlace mental, Expulsión. *Devociones:* Captar sinceridad, Contacto, Detectar vida, Enemigo invencible, Enlazar visión, Insinuación del id, Ocultar pensamientos, Empuje mental.
Psicometabolismo: Contención de energía. *Devociones:* Arma corporal, Reducción.
PFPs: 86

Habilidades:
FUE: 12
DES: 21
CON: 16
INT: 18
SAB: 18
CAR: 11



Melinna posee en sus vestiduras un bolsillo de contención mágico capaz de contener y ocultar hasta 5 kg de peso (le fue muy útil para ocultar sus pergaminos de magia a Tessand).

LA CIUDADELA DE SSOT'UREY (I)

Los PJs tardarán otros dos o tres días en recorrer el camino hasta la ciudadela, pudiéndose insertar los encuentros pertinentes. Pasados estos días, los personajes llegarán hasta un gran claro en el bosque donde se yergue un enorme templo rematado por una alta torre. El templo está amurallado, y en cada extremo se alza un obelisco negro de unos 10 metros de altura. En el exterior puede observarse una gran actividad de tropas de todo tipo: humanos, semigigantes, thri-kreens,..., aunque no se ven rastros de prisioneros (están confinados en las mazmorras del templo). Los PJs podrán llegar a ver como un grupo de guerreros bien pertrechados abandonan el campamento en dirección oeste (uno de los grupos que Tessand envía para encontrar las otras dos ciudades del mapa, ver explicación más abajo). En todo caso mientras estén investigando, oirán unos pasos apresurados por el bosque y llegarán a ver a una semielfa corriendo y adentrándose en su interior perseguida por dos muls y un semigigante (se trata de Melinna que ha conseguido fugarse). Si los PJs deciden ayudarla, tendrán que enfrentarse a los perseguidores y convencer a Melinna de que pretenden ayudarla; cuando lo logren, Melinna les explicará lo indicado en el apartado siguiente y les pedirá ayuda tanto para luchar contra Tessand como para liberar a sus compañeros cautivos.

La explicación de Melinna

Tras capturarla a ella y a los supervivientes del pueblo, y después de asaltar la tribu de Nurg, los supervivientes del ejercito de Tessand llegaron a Ssot'Urey, donde los cautivos fueron encarcelados en las celdas de la ciudadela. Melinna no tardó mucho en fugarse gracias a sus poderes psiónicos e inteligencia. Permaneció oculta un tiempo para saber que tramaba exactamente el profanador. Descubrió que la ciudadela era realmente un gran foco de poder creado antes del cataclismo que asoló Athas; este foco estaba controlado mediante unas "piedras de mando", las cuales fueron retiradas por los habitantes de la ciudadela abrumados por el desastre y confinadas en unos templos donde serían vigiladas para evitar su mal uso. Tessand está aprendiendo a controlar el poder de la ciudadela, pero necesita las piedras para dominar dicho poder, es por ello que ha enviado expediciones a los templos en su busca. Al darse cuenta del peligro, Melinna decidió abandonar la ciudadela para buscar algún tipo de ayuda contra Tessand y poder rescatar a sus compañeros. En su fuga fue descubierta por los guardianes que la perseguían cuando se encontró con los PJs.

Melinna le indicará al grupo la situación de los dos templos, que coincide con la de las otras dos construcciones que aparecen en el mapa; por cierto, si le muestran el mapa a Melinna y no han descifrado la inscripción, ellá será capaz de traducirla siempre y cuando piensen ayudarla (usará su poder de *Captar sinceridad* para cerciorarse).

El grupo de guerreros que han visto irse los Pjs va hacia uno de los dos templos, Melinna no sabe a cual de ellos, pero deja en manos del grupo qué templo hay que ir ha investigar. A efectos de juego solo podrán investigar un templo (el que ellos quieran), ya que sin ellos saberlo, otra expedición ha sido enviada al otro templo y habrá recuperado el otro cristal, por lo que si los Pjs deciden investigar el segundo templo, encontrarán que este ha sido saqueado. Usa la expedición que los Pjs han visto partir como incentivo para que se apresuren en sacarles ventaja, o bien como un objetivo a emboscar si lo prefieren así. La expedición está formada por 5 muls, 5 humanos, 3 semigigantes y 2 thri-kreen, además de un líder elfo.



Humano
Profesión: Guerrero
Alineamiento: Neutral Auténtico
Armadura: CA 7
Dg: 3 *Pg:* 22
GAC0: 18
Ataques: 1 /asalto
Daño: 1d8 espada, 1d6 arco
Mov: 12
Px: 65

Mul
Profesión: Guerrero
Alineamiento: Neutral Auténtico
Armadura: CA 8
Dg: 5 *Pg:* 38
GAC0: 15
Ataques: 1 /asalto
Daño: 1d8+1 espada, 1d6+1 lanza
Mov: 12
Px: 175

Semi-gigantes
Profesión: Guerrero
Alineamiento: Neutral Auténtico
Armadura: CA 4
Dg: 3 *Pg:* 40
GAC0: 15
Ataques: 1 /asalto
Daño: 1d10+4 (hacha a dos manos)
Mov.: 15
Px: 175

Thri-keen
Profesión: Guerrero
Alineamiento: Caótico
Armadura: CA 5
Dg: 5 *Pg:* 37
GAC0: 15
Ataques: 5, 3 o 2/asalto
Daño: 1d4(x4)/1d4+1 (garras+mordisco) o 2d4(x2)/1d4+1 (ghytka + mordisco) o 1d6+2(x2) (Chatkcha).
Mov.: 18
Px: 2.000

Líder elfo
Profesión: Guerrero
Alineamiento: Caótico
Armadura: CA 4
Dg: 4 *Pg:* 30
GAC0: 16/13 (proyectiles)
Ataques: 3/2xasalto
Daño: 1d6 (arco), 1d8+1 (cimitarra)
Mov.: 12



LOS DOS TEMPLOS

Escojan el templo que escojan, los Pjs se verán enfrentados a otra dura caminata de varios días antes de llegar (de nuevo, DM, tienes carta blanca para propiciar los encuentros que te parezcan). Considera que la expedición de Tessand ha quedado rezagada en el caso que se esfuerzen un mínimo para conseguirlo. Durante este trayecto, los PJs se toparán con una zona pantanosa, en la que podrán observar a un par de jovenes. Uno de ellos está intentando sacar al otro de un pozo de arenas movedizas en el que ha caído. En caso de ayudar a los chicos, los jugadores deberán utilizar un chequeo de FUE para sacarlo a la superfície, uno de DES-5 para no hundirse y otro igual para salir de la zona con el chico. En caso de fallar un chequeo de DES, el PJ empieza ha hundirse, para poder salir deberá superar una tirada por DES con un –1 acumulativo, por tirada fallada. En el trágico caso que la destreza llegue a 0, el PJ se hunde pudiendo aguantar sumergido su CON/3 rounds (redondeando hacia arriba), si durante ese tiempo no han conseguido resacatarle morirá ahogado. Les resultará más sencillo si utilizan una cuerda, pero sólo permiteselo si han declarado la cuerda en su equipo al iniciar la aventura. En tal caso con superar una tirada conjunta de FUE, conseguirán rescatar al muchacho (unos 50 Kg). Los dos jovenes se presentaran como hermanos, responden al nombre de Yan y Arden y pertenecen al pueblo de los Jinetes del Viento, un pueblo humano ubicado en las Montañas Resonantes (los naturales de este pueblo poseen una extraña empatia con los gigantescos *rocs athasianos*, incluso los utilizan de montura). A pesar de vivir en la montañas, patrullan grandes extensiones de los bosques vigilándolos de peligros como los profanadores. Esta vigilancia es en pago a un supuesto favor que en su día realizó algún habitante del bosque a los miembros del pueblo. Los dos hermanos mostrarán gratitud hacia los PJs por la ayuda y les explicarán que están de vigilancia esperando que pasen un par de días hasta que llegue su relevo; acto seguido Arden les preguntaran el motivo que les ha llevado hasta los bosques, mientras Yan utiliza su poder psiónico de *Captar Sinceridad.*

Si no les mieten

Los jugadores son sinceros y les cuentan su busqueda de un poderoso profanador que está en la zona. Arden les propondrá acompañarles, mientras su hermano pequeño Yan va en busca de refuerzos para combatir a Tessand. si el grupo declina esta oferta, les ofreceran un cuerno de señales que les servirá para pedirles ayuda en caso de necesidad, aunque es de un solo uso.

Si les mienten

A Yan no le resultará complicado darse cuenta. Aunque los jugadores se vayan los dos guardabosques pedirán refuerzos para evitar posibles problemas.

Yan
Profesión: Guardabosques humano
Alineamiento: Caótico bueno
Armadura: CA: 6 (cuero+DES)
Nivel: 2
Pg: 19
GAC0: 19
Ataques: 1/asalto
Daño: 1d6 (espada corta)
Movimiento: 12
Poderes Psi.: Captar sinceridad, enlace mental, Contactoñ.
PFPs: 32
Habilidades:
FUE: 14 *DES:* 16
CON: 15 *INT:* 12
SAB: 16 *CAR:* 12

Arden
Profesión: Guardabosques humano
Alineamiento: Neutral bueno
Armadura: CA: 3 (cuero+escudo+DES)
Nivel: 3
Pg: 27
GAC0: 17
Ataques: 3/2 asalto
Daño: 1d8+3 (espada larga de acero)
Movimiento: 12
Poderes Psi.: Poder de camaleón
PFPs: 26
Habilidades:
FUE: 18/30 *DES:* 19
CON: 16 *INT:* 13
SAB: 16 *CAR:* 12

Como se indicó hay dos templos, uno al norte de Ssot'Urey y otro al *sureste*. A continuación os ofrecemos la descripción de ambos templos y de sus estancias más importantes.

Templo del noroeste

Lo primero que verám los PJs al acercarese al templo será una enorme cúpula cubierta de vegetación y enredaderas. El aspecto es el de un edificio que ha visto pasar ente sí siglos de historia y que actualmente parece un milagro que todavía este en pie. Los moradores de este lugar mantuvieron una encarnizada lucha con otra especie moradora del lugar, los hombres araña, seres feroces, adoradores de una extraña y sangrienta entidad. Los hombres araña acabaron deciediendo la contienda a su favor, pero mantienen las ruinas del templo como un lugar casi venerado por ellos. Y son precisamente los hombres araña los que están intentando emboscar a nuestro grupo de intrusos. De camino para allí sufrirán el asalto de 1D8+3 hombres araña, con la opción de llamar refuerzos en caso de que no se les suprima con cierta celeridad.

Hombres Araña: Son unas desagradables criaturas con aspecto humanoide pero con vello similar al de una araña recubriendo todo su cuerpo, tres pares de brazos y ocho ojos, tambien similares a los de una araña. Son criaturas estúpidas que consideran a todo ser que se mueva como un peligro, comida o ambas cosas. Debido a esta visión del resto, sus ataques son espóntaneos. Suelen combatir con espadas o hachas de piedra y protegerse con burdos escudos de madera.

Hombres-Arañas
INT: baja
Aliniamiento: Neutral
Armadura: CA: 6
Dg: 2
Pg: 15
*GAC0:*17
Ataques: 2/asalto
Daño: 1d8-2 (hacha piedra), 1d6-1(esp. piedra)
Tamaño medio: 5 pies
Movimiento: 12
Moral: Élite (15-16)
Px: 260.

Cuando los PJs acaben con los primeros podrán ver , o sentir, como surgen más hombres araña por todas partes, dejandoles una sola vía de escape: el camino hacia el a Templo. Una vez en el interior los hombre araña aguardarán fuera, ya que no se atreven a entrar.

1- La cúpula de entrada: Esta enorme sala de más de 20m de diámetro está completamente en ruinas, hay escombros por todas partes. De hecho cada turno que pasen los PJ's en el interior, hay un 15% no acumulativo, de que se produzca un derrumbe que causará a los jugadores 1D6 de daño; un 01 en la tirada implica que le daño es de 1D8+2.

¡Atención!, cualquier hechizo destructivo con area de efecto (pe. *Bola de fuego*), tiene un 20% de provocar un derrumbe mayor por cada cinco metros de radio, el daño en este caso es de 2D10+5.

2- Sala vacía: esta sala llena de escombros, no tiene gran cosa de interés, entre las ruinas se halla enterrado (35% de encontrarlo), un pergamino que solo podrá ser leído con algún personaje con la pericia de *lenguajes antiguos* o por un ladrón con la habilidad de *leer lenguajes.* En él se halla dibujada una estatua con seis brazos alzados hacía arriba además de un mecanismo que parece hallarse en el interior y la inscripción 6-3-2.

3- Sala de la estatua: En esta sala circular, hay un podio con una pequeña estatua con seís brazos alzados (sí, la del pergamino). Y un estudio más detallado, rebela que los brazos esta articulados y pueden subir y bajar. El mecanismo del interior de la estaua, hace que si todos los brazos estan bajados se habra una trampillla que conduce hacia el nivel inferior. La combinación para abrir la trampilla, es la indicada en el pergamino 6-3-2, donde: 1- brazo superior izq. 2- brazo central izq. 3- brazo inferior izq. 4- brazo superior der. 5- brazo central der. 6- brazo inferior der. En caso de no poseer la combinación, cada brazo al bajarlo, tiene los siguientes efectos:

1- No afecta a los otros brazos
2- Cambia el sentido de 4.
3- Cambia a 5 y a 4.
4- Cambia a todos.
5- Cambia a 2.
6- Cambia a 1 y 4.

Al bajar todos los brazos se abre la trampilla tras el podio. Unas escaleras llevan a la habitación 4.

4- Antecámara: Esta es una habitación oscura con las paredes llenas de telarañas. En las paredes hay soportes para antorchas (uno en cada una) con su correspondiente antorcha. En esta sala habitan 4 arañas grandes que aprovecharán la oscuridad para atacar por sorpresa a los PJs. Junto a la puerta, hay una urna de piedra, en su interior, hay 50 m.o. 100 m.p. y 4 gemas por valor de 100 m.o c/u.

Arañas(4)



INT: no
Aliniamiento: Neutral
Armadura: CA 8
Dg: 1+1
Pg: 8,6,6,5
*GAC0:*19
Ataques: 1/asalto
Daño: 1* (TS Veneno tipo A +2)
Tamaño: Pequeño
Movimiento: 8/ 15 en la tela.
Moral: Élite (15-16)
Px: 175.

5-Pasillo: Este pasillo, de unos veinte metros de largo, esta formado por cinco losas de 4x2 metros.Si se pisan las losas marcadas con un T, tendrán los PJs tendran que superar chequeos de destreza para no recibir 1d6+2 puntos de daño a cada PJ. Pueden saltarse con un exitoso chequeo de DES.

6- Panteón: En esta sala hay tres sarcófagos de piedra con una pesada losa encima. Los dos laterales, contienen cadáveres momificados con unos extraños hábitos recubriendolos y una arma en sus manos. El sarcófago central, contiene otro cadáver momificado con una capa púrpura,

Momia*
INT: no
Aliniamiento: Malvado
Armadura: CA 4
Dg: 5+3
Pg: 43
*GAC0:*12
Ataques: 2/asalto
Daño: 1d4+3
Ataque esp.: Proyectil mágico tres veces al día.
Tamaño: Pequeño
Movimiento: 12
Moral: Fanático (17-18)
Px: 3.000.



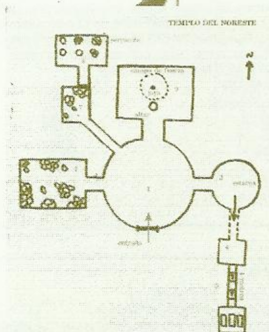
Momias
INT: no
Aliniamiento: Malvado
Armadura: CA 3
Dg: 5+3
Pg: 43
*GAC0:*11
Ataques: 2/asalto
Daño: 1d8+2 (izq.) 1d10+2 (der.)
Ataque esp.: Proyectil mágico tres veces al día.
Tamaño: Pequeño
Movimiento: 12
Moral: Fanático (17-18)
Px: 2.500.

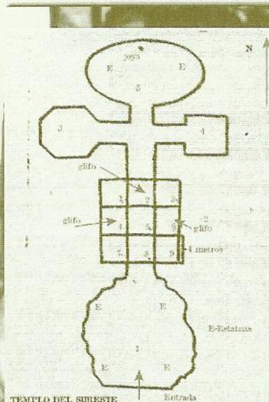
(*) La momia central lleva un anillo mágico de protección+2, una capa +2 a las TS de mágia, una daga metálica +3 y la tiara lleva un conjuro de *Ver lo invisible*, las otras momias llevan cotas de malla bajo sus hábitos, el izq. tiene una espada larga metálica +2 y la der. lleva una mandoble met.n +2.

una tiara metálica en la cabeza y un objeto metálico en sus manos (un talismán de plata). Si los PJs intentan quitarle el talismán de las manos las cuencas de sus ojos se iluminaran con un fulgor verdoso y el cadáver se alzará lanzando un horrendo grito, al tiempo que las otras dos se alzan.

7- Sala en ruinas: Tras los escombros de la pared norte, hay una puerta enterrada (40% de localizarla).

8- Sala de las vasijas: En esta sala hay seis tinajas, cuatro de ellas rotas parcialmente. De las otras dos, la primera contiene una pequeña esfera de cristal con el poder de luz continua activable por comando «Hágase la Luz», y una enorme gema valorada en 500 m.o . La segunda contiene un saco sin fondo con 1D6+2 pociones de curación en su interior. Entre los restos de una de las tinajas rotas mora un antiguo vigilante, una serpiente creada por los sacerdotes que se mantiene invisible y se deslizará para atacar por sorpresa a algún PJ. distraido, en especial a alguno con poderes magicos. En cuanto ataque se volverá visible, mostrando un aspecto similar a la de una cobra pero con una aura luminosa a su alrededor y ojos rojos. Si es destruida, se convertirá en una hermosa figura cristalina que podría tener valor como obra de arte (100 m.p.).





Serpiente de Guardia
INT: no
Aliniamiento: Neutral
Armadura: CA 2
Dg: 3
Pg: 16
*GAC0:*15
Ataques: 2/asalto
Daño: 1d4+1
Ataque esp.: La victima debe pasar un Ts contra conjuros o se verá afectada por un disipar magia.
Defensas esp.: Inmune a armas no mágicas, hechizos y poderes psiónicos que afecten a la mente.
Movimiento: 14
Px: 4.000

9- Sala de la piedra de mando: Esta habitación esta bañada por el resplandor rojizo proviniente de un cristal del tamaño de un puño. Colocados en una columna (la piedra de mando), frente al cristal, hay un pequeño altar. Si alguien intenta coger el cristal, al rebasar el altar topará con una barrera invisible que descargará 1d6 puntos de daño sobre el incauto. Esta barrera no permite el paso de nada ni nadie. Es inmune a todo tipo de magia y psiónica impidiendo, incluso, las teleportaciones.

Si algun PJ con algo de curiosidad, examina el altar, descubrirá una pequeña hendidura, que coincide con el talismán que vieron en el mausoleo (si lo tienen, bien que lo introduzcan, sino...). Al introducir el talismán, la barrera se disipará, permitiendo a los PJs que alcancen la piedra de mando.

Al salir del templo, los hombres-araña volveran a atacarles. Si se les ocurre mostrarles la piedra, huirán aterrorizados. De otro modo tendrán que abrirse paso luchando (el número de adversarios dependera de lo cruel que se sienta el DM).

Templo de sureste

Ya no hay testigos de lo que sucedió en el pasado con este templo excavado en la piedra, pero sea lo que fuere lo que lo arrasó y exterminó a sus ocupantes, ha dejado su huella en el lugar. Un silencio sepulcral, antinatural, envuelve el templo. No hay nada vivo en las cercanías. Todos aquellos que intenten atravesar sus puertas, deberán superar una TS contra miedo o no podrán atravesar el umbral. Existe un lago, colindante con el templo, de aguas cristalinas y cuya transparencia puede atraer a los PJs. Si alguno bebe de estas aguas, deberá superar una TS contra conjuros, o se encontrará débil y enfebrecido durante 1D4 dias (perderá toda bonificación por FUE, DES y CON, y su movimiento se verá reducido a la mitad). El conjuro clerical *Purificar comida y bebida* elimina este efecto de las aguas, mientras que conjuros como *Extirpar maldición* y *Curar* sanarán a todos aquellos afectados.

1-Gruta de entrada: Esta gruta presenta 4 estatuas de cristal, una en cada extremo de la sala. En cuanto los PJs pongan los pies en la estancia, una cautivadora música resonara por toda ella, obligando a los Pjs a superar una TS contra conjuros o quedarse fascinados por ella y sin posibilidad de realizar ningún tipo de acción. Cada turno en que se encuentren en este estado, las estatuas les drenaran 1D4 pg. Si los PJs superan la primera tirada y tienen algun medio para no oir la musica, tendrán un bonificador en las siguientes TS de +3 a +6, dependiendo estas del método empleado. A todo esto, las estatuas adquirirán un fulgor bastante sospechoso, lo que llevara a los PJs a la conclusión de que estas tienen algo que ver con lo que les está pasando. Para destruirlas, tendrán que golpearlas hasta reducirlas a meras astillas (esto lo lograrán causándoles un daño total de 20 + pg drenados).

2-Sala-trampa: Esta sala de 12x12 m, esta compuesta de 9 losas de 4x4 m, y en cuanto el último PJ haya traspasado las puertas, estas se cerraran activando la trampa. A partir de este momento, los PJs deberan especificar en que baldosa se encuentran, y el DM debera lanzar 1D10 (1-9 se activa la correspondiente baldosa, con 0 se activan todas, causando 1D4+1 pg al que se encuentre en ella). Si prestan atencion, veran en las paredes el dibujo de una mano, con un glifo en su interior. Con la correspondiente tirada de *Lenguas Antiguas* o *Leer Idiomas* (en el caso de los ladrones), se darán cuenta de que corresponden a los numeros 1,2,3 y 4. Activando los glifos en su correcto orden (1-Norte, 2-Oeste, 3-Sur y 4-Este), la trampa se desactivará y las puertas se abrirán de nuevo. En caso de que nadie halle la solución, siempre puedes hacer que Melinna les saque del apuro.

3-Panteón (I): Los restos desgastados de docenas de personas se apilan en diferentes nichos, con ropas raidas por el paso del tiempo y armas tan oxidadas que se rompen nada más tocarlas.

4-Panteón (II): Aquí se hallan los restos de cinco personas, bastante importantes en vida a juzgar por sus ropajes suntuosos y las joyas que adornan sus brazos y manos. Cada uno de ellos posee un brazalete y gemas valoradas en 80 m.o., una daga metalica (+1) y un anillo de oro(1D6 1,2,3- Protección +1; 4,5- Protección +2; 6- Protección +3).

5-Sala de las estatuas: Un enorme recinto circular con una gigantesca estatua de unos 8 m, representando a un hombre meditando (similar a un Buda), y flanqueada por las imponentes estatuas a tamaño real de dos guerreros acorazados y armados con enormes hachas a dos manos. La estancia se halla teñida por el resplandor rojizo que emana de la piedra engarzada en la frente de la gigantesca estatua. Al aproximarse a ella, los dos guerreros cobrarán vida y atacarán a los PJs.

Estatuas
INT: no
Aliniamiento: Legal Neutral
Armadura: CA 0
Dg: 8+6
Pg: 68
*GAC0:*11
Ataques: 1/asalto
Daño: 1d10 (Hacha de dos manos)
Px: 4.000

Una vez destruídas las estatuas, solo queda coger la piedra y salir de la sala. Cuando lo hacen, se encuentran rodeados por los ocupantes de 3 (1D10+6) y de 4 (los cinco), que han regresado de su descanso eterno para impedir el robo de la piedra. La batalla está servida...

Esqueletos (de 3)
INT: no
Aliniamiento: Neutral
Armadura: CA 8
Dg: 1+3
Pg: 4-11
GAC0: 17
Ataques: 1/asalto
Daño: 1d6-1 (espadas cortas de hueso)
Px: 120

Esqueletos (de 4)
INT: no
Aliniamiento: Neutral
Armadura: CA 8 (si no les han despojado de los anillos variable).
Dg: 3+2
Pg: 26
GAC0: 16
Ataques: 2/asalto
Daño: Como *hoja llameante* a Nivel 3
Defensas esp.: Inmune a armas no mágicas
Px: 700



LA CIUDADELA DE SSOT'UREY (II)

Tras recuperar una piedra de mando, Melinna propondrá regresar a Ssot'Urey para intentar utilizarla en el intento de acabar con Tessand. Si los PJs acceden , el viaje de vuelta no debería suponerles excesivos problemas (algún encuentro al azar o bien la segunda expedición de Tessand, si no han acabado ya con ella). Al llegar a la ciudadela, notaran que algo extraño flota en el ambiente, el cielo esta cubierto de amenazadoras nubes negras, múltiples relámpagos caen sobre los obeliscos de la ciudadela. Cualquier PJ con algo de sensibilidad a la magia notará como esta impregna el ambiente.

De pronto una atronadora carcajada resuena en el aire sofocante, el suelo empieza a temblar y a resquebrajarse (tiradas de DES-3 para evitar caer en una de las grietas y recibir 1D6 pg); un intenso resplandor baña la zona, al tiempo que los efectos de la magia profanadora se dejan sentir con toda su malevolencia, destruyendo gran parte del bosque circundante. Mientras esto ocurre, los PJs observarán, atónitos, como la fortaleza se alza majestuosamente en el aire y comienza a desplazarse en dirección este, hacia las Montañas Resonantes. Ante esta eventualidad, los PJs tienen dos opciones: a) Si Arden no les acompaña, pueden hacer sonar el cuerno que les entregó y esperar refuerzos (si los PJs mintieron a los dos hermanos, los refuerzos puede que ya estén en camino). b) Que Arden, sí les acompañe, en cuyo caso él mismo llamará a su gente.

En cualquier caso, al cabo de una media hora, verán como se aproximan dos gigantescos rocs, que se posarán cerca de los PJs. En cada uno de ellos viajan cinco *Jinetes del Viento*, que a la vista del desolado paisaje y ante las explicaciones de los PJs o de Arden, decidirán atacar la ciudadela y ayudar a los PJs.Uno de los rocs partirá en busca de más refuerzos, mientras que el resto espera. Tras un tiempo, habrá un contingente de unos 100 Jinetes del Viento y cerca de 20 rocs, además de los PJs, dispuestos a asaltar la ciudadela. Esta es bastante lenta en su vuelo, por lo que tras unas horas, estarán en posición de asaltarla. No será una cosa sencilla, puesto que los defensores han tenido tiempo de sobra para preparar la resistencia (ten en cuenta que una bandada de 20 rocs es una cosa difícil de no ver). Desarrolla esta batalla como algo lineal, en la que los Jinetes venceran debido a su superioridad, aunque a costa de muchas pérdidas, mientras los PJs hacen su trabajo. De todas formas; la situación es dramática y en ningún momento deben saber como acabará la batalla.En la zona exterior de la ciudadela hay multitud de guardias, así que los PJs no estarán ociosos. Para sus estadisticas consulta el capítulo *Los dos templos* y utiliza las de los miembros de la expedición.

Jinetes del Viento
Aliniamiento: Neutral
Armadura: CA 8
Dg: 2
Pg: 21
*GAC0:*17
Ataques: 1/asalto
Daño: 1d8 (Espada larga metalica)
Movimiento: 12

La ciudadela Nivel 1

1-Campamentos: El patio ha sido aprovechado para que acampen centinelas y parte de la guardia. Es en esta zona donde se desarrollará la mayor parte de los combates.

2-Obeliscos: Estas enormes columnas de mas de 10 metros de alto son las que permiten que la ciudadela pueda moverse por los aires. En caso de que los PJs quieran destruir alguno para inmovilizar la ciudadela, deberán inflingirle 500 pg a cada uno; la perdida de dos obeliscos no afectará el vuelo. Con tres la ciudadela se inmovilizará y con la destrucción de los cuatro la ciudadela caerá como una piedra (nunca mejor dicho), acabando con todos los ocupantes.

3-Torres de Guardia: En cada una de ellas hay cuatro guardias humanos equipados con arcos.

4-Escaleras: Conducen al nivel 2.

5-Celdas: En ellas se encuentran los supervivientes del poblado Wavir (15 en total) y los halflings de la tribu de Nurg (10). Las celdas están custodiadas por 3 humanos y 3 muls. Una vez liberados, los cautivos ayudarán a los Jinetes o a los PJs, según deseen estos.

Supervivientes Wavir: GH N3, AL N, CA 8, Mov. 12, PG 17, Gaco 18, #At 1, Daño: según el arma que consigan.

Halflings: Como los de la tribu de Nurg.

6-Habitaciones: Habilitadas como barracones, cada una contiene 1D8 humanos, 1D6 muls y 1D3 semigigantes preparándose para el combate.

La Ciudadela Nivel dos

1-Portal mágico: Su acceso está custodiado por tres thri-kreen y una puerta maciza (*Abrir Cerraduras* –15% o *Abrir Puertas* –5). Una vez abierta, contemplarán una especie de monolito negro de unos 2'5 m de alto por 0'5 de ancho, con unas runas grabadas en él. El que los descifre (*Lenguajes antiguos* o *Leer idiomas*), leerá «Habla y cruza el umbral». Si no se aclaran, el DM puede hacerles tirar por INT, para recordar las palabras del pergamino que les entregó Nurg, puesto que la palabra de mando, Anthara, se encuentra en él. Al pronunciarla, el monolito emitirá una luz blanquecina y permitirá que el grupo acceda a la torre.

2-Biblioteca: La fuente de saber de la ciudadela. En ella se encuentran TODOS (remarcamos todos¿se nota?) los conjuros de hechicería y magia sacerdotal (de *AD&D*), así como fragmentos de la historia athasiana e incluso insinuaciones de la existencia de otros mundos. Si algun PJ busca conjuros, permítele encontrar 1D6+1 de nivel 1D8, si busca uno específico, permite que lo encuentre si supera un chequeo de SAB-2. Tambien hallarán un prisma de lectura mágica (funciona como conjuro *Leer Magia*) y un ejemplar del Libro de Viaje de Boccob (ver *Guía del DM*).

3-Tesorería: Está custodiada por cuatro muls y en su interior puede hallarse uno de los tesoros mas fabulosos que los PJs hayan visto nunca. Hay 2D100 + 900 m.o., 2D100 + 2000 m.p., 3D20 +20 gemas, un 20% de encontrar 1D4 varitas (a determinar por tabla), un 5% de encontrar una vara (idem), un 20% de hallar 1D4 anillos (idem) y un 30% de hallar 1D6+1 armas mágicas (idem), además de todo tipo de obras de arte, tapices, etc. Todo en perfecto estado de conservación.

4-Habitación: Esta sala ha sido habilitada como estancia de los guardianes, en ella hay un mul y Ektar, uno de los guardaespaldas de Tessand.

La torre: El único modo de acceder a ella es mediante el portal mágico. Este transportará a los PJs hasta la cúspide de la torre, protegida del exterior mediante una cúpula de cristal mágico irrompible. A los mandos de la torre se halla Tessand, que habrá detectado a los PJs mediante psiónica y habrá activado su hechizo de *Imagen Espejo*, combatiendo de esta forma con ellos.

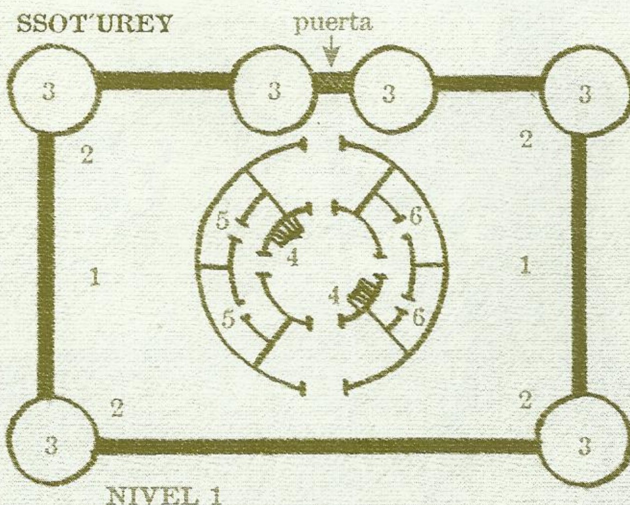
Si Tessand es derrotado, musitará unas últimas palabras antes de morir y la piedra de mando conectada a su pedestal estallará en una llamarada multicolor. Desde ese momento los PJs dispondran de 1D6+3 asaltos para instalar la otra piedra de mando en el mismo sitio, o la ciudadela perderá su capacidad de vuelo (y caerá como una piedra, ¿ esto no lo había dicho antes?). De todos modos, aunque coloque la segunda piedra, el mecanismo que mantiene la fortaleza estará tan dañado por el combate, que «eyectará» a todos sus ocupantes, teleportándoles a tierra. Hecho esto, con una atronadora explosión la fortaleza se desintegrará.

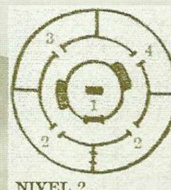
Los supervivientes del ejército de Tessand huirán al saber que su patrón ha muerto y los Jinetes se retirarán, no sin antes agradecer a los PJs su ayuda. Tan solo queda retornar con los halflings al poblado de Nurg, el cual, en agradecimiento curará sus heridas, revivirá a cuaquier miembro del grupo y les regalará dos frutas de *Curar Heridas Criticas* y otra de *Curar*. De allí, volverán a Fuerte Tránsito con Melinna y los otros supervivientes, ganándose así la amistad de la preservadora y de su marido Vania, que aparte de lo convenido les regalará su espada larga de acero en señal de gratitud. Dale a cada uno de los PJs 400px adicionales por el rescate de los cautivos.

Tessand
Profesión: Profanador Humano
Aliniamiento: Caótico Malvado
Armadura: CA 6 (DES)
Dg: 10
Pg: 27
*GAC0:*17
Ataques: 1/asalto
Daño: 1d4 (daga metálica)
Movimiento: 12
Conjuros: **N1:** Proyectil mágico(x2), Armadura, Manos Ardientes; **N2**:Imagen Espejo, Invisibilidad, Rayo Debilitador, Luz Continua; **N3**:Flecha de Llamas, Golpe de Rayo, Parpadear; **N4**:Escudo de Fuego, Monstruos de las Sombras; **N5**: Conjurar Elemental, Telequinesis.
PFPs: 42, Detección de vida
Px: 6.000
habilidades:
FUE 8
DES 19
CON 11
INT 20
SAB 12
CAR 16



Ektar
Profesión: Mul gladiador
Aliniamiento: Caótico Neutral
Armadura: CA 2 (Cuero+DES+Hab. Gladiador)
Dg: 7
Pg: 84
*GAC0:*9
Ataques: 2/asalto
Daño: 1d8+9 (Cimitarra de hueso)
Movimiento: 12
Psiónica: Ataque Balístico
PFPs: 29
Px: 3.000
habilidades:
FUE 22 DES 20
CON 20 INT 10
SAB 8 CAR 2







PLOMO  EN LAS MESAS

WARHAMMER

El rey de las batallas fantásticas

Muchos son los juegos de miniaturas de batallas de fantasía que pueblan y han poblado los estantes de los tiendas especializadas. Pero pocos son los que se mantienen en ellas con el transcurrir de los años. Y el referente del género, sin duda alguna, es Warhammer Fantasy Battle. *De hecho este juego hizo que una compañía, la británica Games Workshop, que en los primeros 80 estaba enfocada a la edición de juegos de rol y de tablero, acabara dirigiendo toda su actividad en una sola línea, los juegos de figuras y llenando de ellas todos los rincones del planeta. En este artículo empezamos una serie dedicada a su juego estrella.*

Texto: Toni Marí

Warhammer Fantasy Battle (*Wfb*)... su nombre ya me trae recuerdos de una época diferente a esta. Una época en lo que los juegos en castellano eran escasos y teníamos que hacer uso de nuestros años de ingles de la escuela para poder jugar.Eran épocas en que el peregrinaje a las tiendas en busca de novedades o de tesoros desconocidos para nosotros. Y uno de estos tesoros era el mundo *Warhammer*, estamos hablando del principio de los 90 y de aquella época en la que se jugaba a todo y ningún juego imponía su hegemonía sobre los demás.

Warhammer es un mundo que ha ido evolucionando. Cuando yo lo conocí, en su tercera edición, era un libro *Warhammer Fantasy Battle*; su fecha de publicación, 1991. Luego llegó la vistosa presentación caja, con dos ejércitos: Altos Elfos y Goblins. Más tarde apareció la segunda edición de este juego de caja, con otros dos ejércitos distintos: Bretonianos y Hombres Lagarto. Ya han pasado casi 10 años desde mi primer contacto y, a pesar de los cambios, en el fondo sigue siendo el mismo.

Pero... ¿qué es el mundo de Warhammer? ¿quién vive en este mundo?

Quién es quién

Si viéramos un mapa del mundo donde se juega a *Wfb* enseguida reconoceríamos un mundo muy similar al nuestro, aunque no coincida el perfil costero.

Europa es el viejo mundo donde sobresale el Imperio, con sus indumentarias al estilo renacista y un sistema político idéntico que el Sacro Imperio Germánico que dominó el centro de Europa. Al norte, las tierras de los Norses con sus barcos con forma de serpiente y sus cascos con cuernos ¿a que me suenan?. Al sur tenemos a Bretonia, el mundo de la caballería y del código caballeresco. Y al sur de esta Europa ficticia, los Estilianos y los Tilianos, divididos en varios reinos que ofrecen sus servicios como mercenarios en cualquier lugar que sepa apreciar su arte. Hacia el este llegamos a Kislev tierra de nómadas y frío.

Más al sur, Arabia y al este, pasadas las estepas de Kislev, Kathay, el imperio de Oriente. Y más allá Nippon.

Hasta este momento sólo hemos hablado de los humanos, pero a partir de estas montañas encontramos a los Orcos y Goblins viviendo en oscuras cavernas o en reinos conquistados a los Enanos.

También en estas tierras encontramos los grandes reinos Enanos, con sus inaccesibles fortalezas y sus incontables tesoros. Y más al sur, las Malas Tierras con los Enanos del Kaos. Y en el confín de las Malas Tierras encontramos a las tierras de los no muertos.

¿Y los elfos? En los bosques de Loren, al sur de Bretonia: son los Elfos del Bosque. En una inmensa isla en el centro del océano encontramos Ulthuan tierra de los Altos Elfos y en las nuevas tierras al Oeste tenemos Naggaroth, la patria de los Elfos Oscuros.

Al sur de Ulthuan, Lustria es patria de los Slans, los hombres rana, y sus sirvientes saurios de imaginería azteca. La raza de los skavens, los hombres rata, se encuentran por todas las tierras del viejo mundo, como sus primas moran en todos los vertederos de la Tierra. Donde hay una brecha en el suelo, allí los encontramos.

Para acabar, en los sendos polos de este planeta están los portales del Kaos, donde cuatro dioses intentan dominar todas estas tierras.

De todas estas regiones y razas se ha escrito litros, litros de tinta, razas enteras han conocido épocas de gloria y han visto como desaparecen por arte de magia entre edición y edición.

¿Quién no se acuerda de los Zoats, centauros con cuerpo de reptil, o de los Fymiris, parientes de los orcos, con un solo ojo y con una cola acabada en bola de pinchos? O de las tropas aliadas de los pigmeos, o los mercenarios nippones. O, por ejemplo, los Slans que han evolucionado de ser un raza casi exclusivamente de ranas a ser estas una minoría dominante entre una mayoría de saurios.

Buenos y malos

En un principio, el juego actual se mantiene fiel a la orientación moral de las razas, entre las llamadas "del bien", "del mal" y "neutrales":

En las filas de las Razas del Bien militan los Humanos, representados con el Imperio y Bretonia, los Elfos (del bosque y Altos Elfos) y los Enanos. Entre las Razas Neutrales están los Slans y los Mercenarios. Y las Razas del Mal son los No muertos, las fuerzas del Kaos, los enanos del Kaos, los elfos oscuros y los skavens.

A orcos y goblins que cada uno lo ponga en el apartado que quiera. Yo personalmente por su manera de ser los considero una raza neutral, que por su carácter belicoso se lanzan sobre todo lo que pueden sin perseguir nada más.

Realmente *Warhammer* brilla por su gran trasfondo, su amplio trabajo en dar el máximo de historia a este mundo. Lo que pasa es que a veces los mismos autores se contradicen (eso lo podemos ver con lo que os comentaba antes de la evolución de los slans).

Generaciones de jugadores

En la actualidad, coexisten tres generaciones de jugadores de *Wfb*. Los más veteranos son "los primitivos", los que jugaban a un *Wfb* en libro y que conocieron unos precios razonables de las figuras y un uso razonable de la magia y de los líderes.

Les siguen los jugadores de la primera expansión en caja, donde la magia y sobre todo las personalidades fueron cogiendo fuerza. Pero seguía existiendo un equilibrio

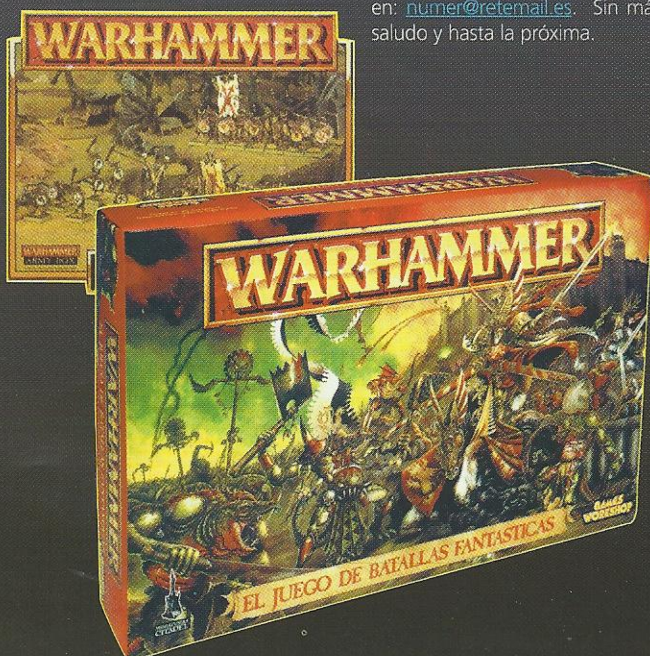
Y por último los de "tercera generación", jugadores de la ultima edición, que solo conocen un uso demasiado "incontrolado" de las personalidades y una magia que recuerda a *Magic*, el juego de cartas que marcó el final de la década.

Pero las tres formas de jugar son buenas, y cada una tiene sus ventajas y desventajas.

Y en el fondo lo que verdaderamente nos une es que todos estamos "enganchados" a este increíble mundo.

En fin, esto es *Warhammer* y una explicación rápida de quién es quién en este mundo. En el número 3 de esta revista os comentaré cómo era el reglamento en su tercera edición y haremos un comparativo de reglas, para que veáis cómo han evolucionado a lo largo de estos años.

Os recuerdo que si queréis hacer algún comentario, sugerencia o petición estoy a vuestra entera disposición en: numer@retemail.es. Sin más, un saludo y hasta la próxima.



PLOMO  EN LAS MESAS



La Batalla de Kum-Glagor

Escenario para Warhammer Fantasy

El pueblo de Kum-Glador era conocido por la cerveza que en él se producía, por lo que todas las fortalezas de la zona dependían de él para saciar su sed. En consecuencia era imprescindible destruirlo si se quería expulsar a los enanos de aquella zona: una vez el pueblo y su destilería fueran destruidos, la resistencia enana no podría durar mucho.

Una mañana, los exploradores enanos descubrieron un ejército de elfos oscuros que se dirigía hacia el Kum-Glador. Rápidamente se reunió un ejercito entre las fortalezas circundantes para hacerles frente. El ejercito elfo avanzaba al descubierto, por lo que los enanos se sentían muy superiores en número. Los elfos se lanzaron al ataque de inmediato y, al ver las escasas fuerzas de su enemigo, los enanos se abalanzaron sobre ellos en campo abierto, dejando sólo unos cuantos regimientos protegiendo el pueblo.

Cuando los enanos estaban a punto de aniquilar al contingente de elfos, apareció una horda de goblins de los bosques cercanos. En ese momento, los confiados Enanos se dieron cuenta de su error: ahora la fuerza principal de su ejército se encontraba desprotegida en el campo de batalla mientras los goblins destruían a las pocas reservas que quedaban en las murallas. Al finalizar el día, el ejercito enano había sido destruido por la astucia de Ark-elkrun, Señor de los Elfos Oscuros.

Texto y Fotos: Edu Masalen

Mesa de juego

Este escenario ha sido preparado para jugar sobe una mesa de juego de 120 cm x 180 cm.

Escenografía

Para librar esta batalla hay 2 elementos de escenografía imprescindibles:

- El pueblo de Kum-Glagor ocupa la zona de despliegue del ejercito enano. Está rodeado de colinas fortificadas y dispone de una torre de guardia.

- El bosque. Situado en un lateral de la mesa de juego, ha de ocupar 20 cm de ancho y 60 cm de largo. Es la zona de despliegue del ejercito Goblin.

Despliegue inicial

El jugador Enano despliega primero su ejercito, a continuación el jugador Elfo Oscuro.

Al finalizar el segundo turno el jugador Elfo Oscuro tira un dado: con un resultado de 5 ó 6 aparecerá el ejercito Goblin al principio del turno 3. En caso contrario, al finalizar el tercer turno volver a lanzar el dado; aparecerá con un resultado de 3, 4, 5 o 6. De lo contrario, la horda goblin irrumpe en el campo de batalla en el turno 5.

Duración

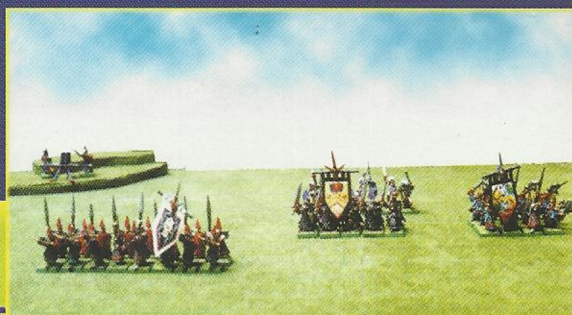
La batalla tiene una duración de 6 turnos. El jugador Elfo Oscuro mueve en primer lugar.

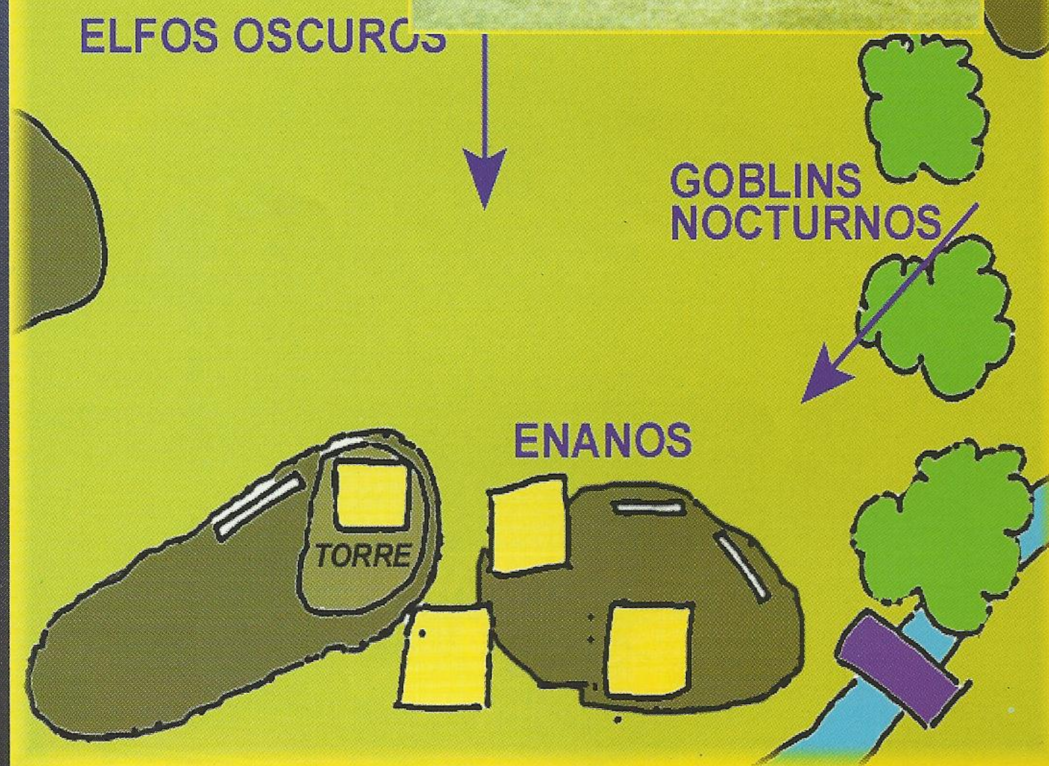
Condiciones de victoria

Si al final de cualquier turno no queda ningún regimiento del ejercito Enano dentro del pueblo (las unidades en fuga no se contabilizan) el resultado será una victoria aplastante de los Elfos.

Si al principio de un turno no hay sobre el terreno ningún regimiento del ejercito Elfo Oscuro (no en fuga), es una victoria total de los Enanos. Los Goblins se retirarán si el ejercito Elfo Oscuro resulta destruido.

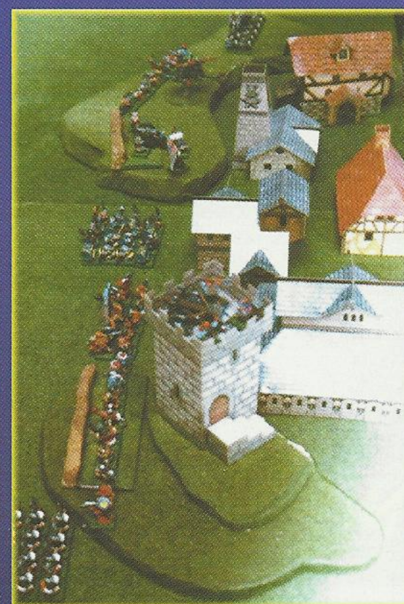
En caso contrario contar los puntos de victoria de la forma habitual, de todas formas será una victoria marginal para cualquier bando.











Goblins Nocturnos - Hoja de Control de Tropas

Miniaturas/Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Notas	Puntos
Señor de Guerra Goblin Nocturno	10	5	6	4	4	3	5	4	7	4+	Escudo/ Espada de Obsidiana/ Armadura de la Suerte / Hongos Sombrero Loco	166
Shaman Goblin Nocturno	10	3	3	3	5	1	3	1	7		Pincho de Skarsnik	103
10 Goblins Poratestandarte	10	2	3	3	3	1	2	1	5		Arco corto	33
Gran Jefe Goblin Lobo	10 22	4 4	5 0	4 3	4 3	2 1	4 3	2 1	6 3	5+	Espada de la Fuerza	52
9 Jinetes de Lobo Músico y Portaestandarte Lobos	10 22	2 4	3 0	3 3	3 3	1 1	2 3	1 1	5 3	5+	Lanza y escudo	118
19 Goblins Nocturnos Portaestandarte y Músico	10	2	3	3	3	1	2	1	5	6+	Lanza y Escudo Estandarte de la Luna Malvada	108,5
2 Goblins Fanáticos	5D6			4	5	3	1					60
Troll de Rio	15	3	1	5	4	3	1	3	4			65
Carruaje Goblin Nocturno 3 Goblins Nocturnos 2 Lobos Gigantes	 10 22	 2 4	 3 0	7 3 3	7 3 3	3 1 1	1 2 3	 1 1	 5 3	6+	Cuchillas Arco corto / Armadura Ligera	90
10 Orcos	10	3	3	3	4	1	2	1	7	5+	Armadura Ligera / Escudo	85
3 Jinetes de Garrapato Garrapato Saltarín	10 5D6	2 4	3 0	3 5	3 3	1 1	2 5	1 2	5 2	6+		75
Vagoneta de Ataque Snotling	5D6	 2	 2	7 1	7 1	3 3	1 3	 3	 4			40
											TOTAL	995,5

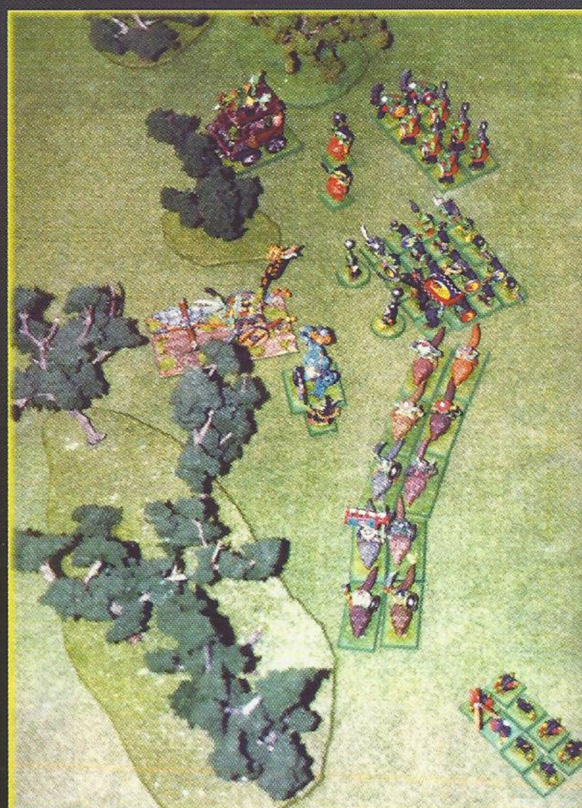


Elfos Oscuros - Hoja de Control de Tropas

Miniaturas/Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Notas	Puntos
Generall Ark-elkrun	12	7	7	4	4	3	9	4	10	3+	Escudo/ Espada de acero Punzante / Armadura Brillante	310
Maestro Hechicero	12	4	4	4	4	3	8	2	8		Espada de Hidra / Báculo de Azabache	344
5 Caballeros Gélidos Portaestandarte C. Gélidos	12 20	5 3	4 0	3 4	3 4	1 1	7 1	1 2	8 3	2+	Armadura Pesada / Escudo / Lanza Estandarte Ensangrentado	262
10 Elfas Brujas	12	4	4	4	3	1	6	1	8	6+	Armadura Ligera / Arma adicional / Furia Asesina	140
12 Corsarios Portaestandarte y Músico	12	4	4	3	3	1	6	1	8	4+	Capa Dragón Marino / Arma adicional / Ballesta Estandarte de Guerra	249
16 Guardias de la Ciudad Portaestandarte y Músico	12	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	Formación mixta / Escudo	235
10 Ballesteros Portaestandarte	12	4	4	3	3	1	6	1	8	6+		143
12 Guerreros Portaestandarte	12	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	Escudo Estandarte de Defensa	168
Asesino Elfo Oscuro	12	9	9	4	4	1	10	2	10		Espada de los Héroes	116
Lanzavirotes de repetición 2 Elfos Oscuros	 12	 4	 4	 3	7 3	3 1	 6	 1	 8	6+		50
5 Arpías	10	4	0	4	4	2	2	1	6			75
											TOTAL	2092

Enanos - Hoja de Control de Tropas

Miniaturas/Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Notas	Puntos
Gumli, General del ejército	8	7 S I	6	4 +2	5 10	3	5	4	10	4+	Armadura Pesada / Escudo / Arma a 2 manos Runa magistral de Gromil (resistencia 10) 2 Runas de Fuerza Runa magistral de Snorri Spangelhelm	431
Portaestandarte de Batalla	8	5	4	4	4	1	3	2	9	4+	Armadura Pesada / Escudo / Arma de mano Runa magistral de Stromni Redbeard (+1 al resultado del combate en 30 cm)	130
12 Guerreros de Bugman Portaestandarte	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	3 Runas de batalla (+3 al combate)	208
Maestro de Herreros Rúnicos	8	7	5	4 +1	6	3	4	3 +1	10	4+ +3 1+	Armadura Pesada / Arma de mano / Escudo Cetro dorado de Norgrim Runa magistral de la Rapidez (siempre golpea primero) / Runa de Furia / Runa de Fuerza / Runa Diamantina / Runa de Piedra / Runa de la resistencia (repetir tirada 4+)	411
15 Barbaslargas Portaestandarte	8	5	3	4	4	1	3	1	9	4+	Runa de la Lentitud (-2D6 a la carga) Runa de Salvaguarda (dispersión 4+)	340
16 Guerreros enanos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	Armadura Ligera / Escudo / Arma de mano	176
12 Ballesteros enanos Portaestandarte	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	Armadura Ligera / Alcance 75 cm	169
10 Atronadores enanos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	Armadura Ligera / Alcance 75 cm	130
Matagigantes	8	5 +1	4	4	4	1	3	2 +1	9		Runa magistral de la Rapidez Runa de Ataque Runa de Furia	128
Matagigantes	8	5	4	4 +2	4	1	3	2 +1	9		Runa de Furia 2 Runas de Fuerza	123
8 Matadores Portaestandarte	8	4	3	3	4	1	3	1 +1	9		2 armas de mano Runa de la Lentitud 2 Runas de Batalla	208
Girocóptero Piloto	60 8	 4	 3	6 3	7 4	3 1	 2	 1	 9			100
Lanzador de Virotes 3 Artilleros enanos	 8	 4	 3	5-1 +1 3	7 4	3 D4 1	 2	 1	 9		Alcance 120 cm Runas de Penetración Runa de la Invisibilidad	104
Cañón 3 Artilleros enanos	 8	 4	 3	10 3	7 4	3 D4 1	 2	 1	 9		Alcance 120 cm	110
											TOTAL	2.768



EL PINCEL DE MARTA

criaturas de Leyenda

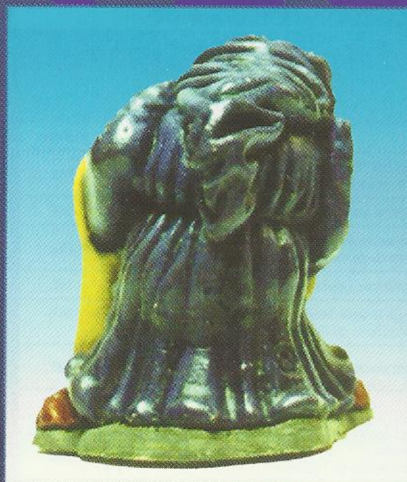


Cuando cayeron en mis manos las figuras de *Criaturas de Leyenda* no pude resistir la tentación de ponerme manos a la obra. Las figuras me parecen ideales tanto para pintar, debido a su simplicidad de formas (que no quiere decir pobreza), perfectas para principiantes, como para formar parte de cualquier partida de rol. En este número os presento unos esquemas de colores para tres de estas figuras. Espero que os sirvan como guía. Os recuerdo que podéis contactar con la revista para proponer cualquier tema, así como dudas o problemas que os encontréis al pintar.

Texto: Edu Masuben

NIGROMANTE

Para conseguir el tono de piel pálido se han de realizar un mínimo de 5 subidas de color, el color violeta de la túnica ayuda a contrastar aún más el rostro de la figura. Los puños de color amarillo dan el toque final de color a la figura.





CUADRO DE COLORES

Ojos
Negro / lavado muy suave con Cadmio rojo claro C-39

Lengua
Base: Magenta 945 + Medium Brillante A1
Luces: Base + Blanco

Piel
Base: Carne Bronceada (*Citadel*)
Luces: Base + Blanco
Sombras: Marrón Cuero 940

Túnica
Base: Violeta 960
Luces: Base + Blanco
Sombras: Base + Azul Prusia B-59

Mangas
Base: Amarillo Cadmio Dorado C-22
Luces: Base + Amarillo Claro 949 / Blanco
Sombras: Ocre 817 (*Vallejo aerográfico*)

Botas
Base: Marrón Rojo A-87
Sombras: Lavado Tinta Negra (*Citadel*)

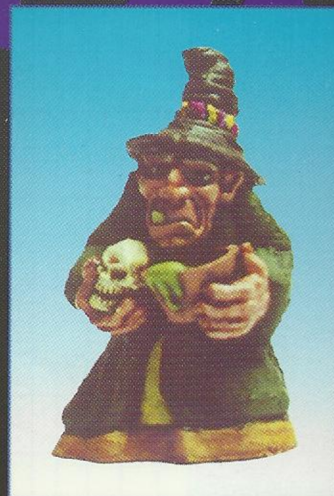
Bola de Cristal
Base: Azul Intenso B-62
Luces: Base + Azul Celeste B-638
Sombras: Lavado Azul Prusia B-59
Barniz Brillante

Suelo
Base: Codex Grey (*Citadel*)
Perfilado: Tinta Negra (*Citadel*)

BRUJA

El color de la piel, en este caso, es más oscuro de lo habitual. Esto, añadido al color de la ropa, da una sensación de «maldad». Imaginaos sino a esta bruja con un color carne pálido y un vestido de color azul cielo o rosado, sin duda se parecería más a Blancanieves que a su perversa madrastra. Escoger el color apropiado para cada figura es esencial para conseguir darle una imagen adecuada.





CUADRO DE COLORES

Piel
Base: Marrón Dorado A-86 + Amarillo Cadmio Dorado C-22 + Carne Oscura (*Citadel*) 10% + Blanco
Luces: Base + Blanco
Sombras: Tinta Carne (*Citadel*)

Pelo
Base: Gis Plateado 883
Sombras: Lavado Tinta Negra (*Citadel*)
Luces: Pincel seco con Base + Blanco

Túnica
Base: Oliva Tostada B-78
Luces: Base + Verde Oliva A-77
Sombras: Base + Negro

Gorro
Base: Negro
Lavado con Sombra Natural A-92
Luces: Sombra Natural A-92 (muy suave)
Sombras: Negro

Adorno Gorro
Base: Magenta 945 / Amarillo Mate 953
Luces: Base + Blanco

Calavera
Base: Marrón Claro A-83
Luces: Beige B-17 (pincel seco); Beige B-17 + Blanco (pincel seco)
Sombras: Lavado Tinta Marrón (*Citadel*)

Tazón
Base: Vermin Bronw (*Citadel*)
Luces: Base + Blanco
Sombras: Tinta Marrón (*Citadel*)

Poción
Base: Verde Claro 942
Luces: Base + Amarillo Claro 949
Sombras: Tinta Verde Oscuro (*Citadel*)

Suelo
Base: Marrón Amarillo A-85
Sombras: Lavado Tinta Marrón Avellana (*Citadel*)
Luces: Beige 917 (pincel seco)
Perfilado General con Tinta Negra (*Citadel*)



MAGO





El aspecto de esta figura me sugirió que no quedaría bien con un vestido de colores claros, azul, blanco, etc. Por el contrario, con este color ocre da el aspecto de un hombre que ha viajado mucho y que ha sufrido penalidades, de hombre sabio pero humilde. La capa y el gorro azul, dan colorido a la figura. Los adornos de los puños, ayudan a dar la sensación de que no se trata de un hombre pobre. El color de la piel utilizado es un tono medio.

Salvo cuando se indica, las referencias pertenecen a pinturas Vallejo series FILM COLOR y MODEL COLOR.

CUADRO DE COLORES

Piel
Base: Marrón Dorado A-86 + Amarillo Cadmio Dorado C-22 + Blanco + Medium Brillante A1
Luces: Base + Blanco
Sombras: Base + Marrón Cuero 940; Marrón Cuero 940

Pelo
Base: Marrón Dorado 877
Sombras: Lavado Sombra Tostada 821 (*Vallejo aerográfico*)

Vestido
Base: Marrón Amarillo 912
Luces: Base + Blanco
Sombras: Base + Marrón Claro A-83; Marrón Claro A-83

Adornos Mangas
Base: Magenta 945.
Luces: Base + Blanco
Base: Verde Oscuro 968.
Luces: Base + Blanco

Capa y Gorro
Base: Azul Medio 963
Luces: Base + Azul Cielo 961
Sombras: Base + Azul Intenso 925

Bastón
Base: Beige B-17
Sombras: Lavado Tinta Marrón Avellana (*Citadel*)

Botas
Base: Vermin Bronw (*Citadel*)
Sombras: Lavado Carne Oscura (*Citadel*)

Suelo
Base: Verde Oliva A-77
Perfilado: Tinta Negra (*Citadel*)

TECNICAS MAESTRAS



Texto y fotos: Edu Musalén

¿Cómo conseguir pintar la piel?





FOTO 1 FOTO 2

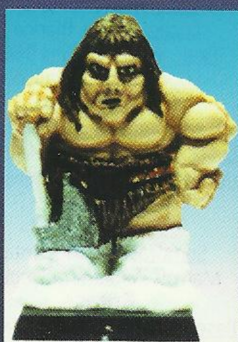


FOTO 3



FOTO 4

En el anterior artículo explicamos como conseguir pintar unos ojos que expresen vida. En este artículo intentaré dar unos cuantos consejos para pintar la piel.

El primer problema que se nos plantea es conseguir el color apropiado. Actualmente existen en el mercado numerosas marcas de pintura con colores carne diferentes, como el carne élfica de *Citadel*, carne clara 928 de *Vallejo*, etc.; pero por poco que nos fijemos al andar por la calle, resulta imposible encontrar a dos personas con el mismo color de piel. Existen dos formas de conseguir que cada figura que pintemos tenga un tono diferente; de otra forma, si utilizamos el mismo color para todas las figuras parecerán clones y perderán gran parte de personalidad.

Una solución es variar un poco las tonalidades de los colores base con otro color carne o variar el color oscuro.

La segunda solución es crearnos nuestro propio color, de esta manera es casi imposible repetir la mezcla y cada figura parecerá única.

Los colores base són:
- -Marrón Dorado A-86
- -Amarillo Cadmio Dorado C-22
- -Blanco Titanio A-90

Estos colores mezclados al 50% dan un color carne bastante real, añadiendo un par de gotas de Medium Brillante A-1 se consigue el brillo característico de la piel. Variando un poco las proporciones obtendremos un color carne más claro o más oscuro.

Otra opción consiste en añadir a la mezcla colores carne como el carne bronceada de *Citadel* por ejemplo, para conseguir un color carne oscuro.

Como una imagen vale más que mil palabras, en este ejemplo podéis apreciar las subidas de color para conseguir un tono claro. En esta figura tendría que haber utilizado un color mucho más oscuro, pero creo que con este tono se aprecian más las distintas iluminaciones.

Ejemplo de subidas de color:

FOTO1: Figura con la capa de imprimición y los ojos ya perfilados en negro.

FOTO2: Pintamos la capa base con una mezcla de: Marrón Dorado A-86 + Amarillo Cadmio Dorado C-22 + Blanco Titanio A-90 al 50%, luego le añadimos unas gotas de Medium Brillante y un poco de carne oscura (*Citadel*).

FOTO3: A la mezcla inicial le añadimos blanco y un poco de agua para que la pintura sea más fluida. Pintamos las partes prominentes de la musculatura y la cara, pero dejando un poco de margen para que se vea la capa base.

FOTO4: Vamos iluminando la figura añadiendo blanco y agua a la mezcla y pintando cada vez menor superficie, de esta forma acentuamos los volúmenes de la figura.

FOTO5: Por último, realzamos los volúmenes con Marrón Cuero 940 aplicado muy líquido.

El conseguir una buena transición ente los tonos es esencial para conseguir un degradado de calidad. En estas imágenes, las subidas de color han sido exageradas para ver mejor el proceso. Para figuras de mayor tamaño, emplearemos de 6 a 8 subidas de color y 2 tonos para sombrear, de esta forma se consigue una subida más suave.

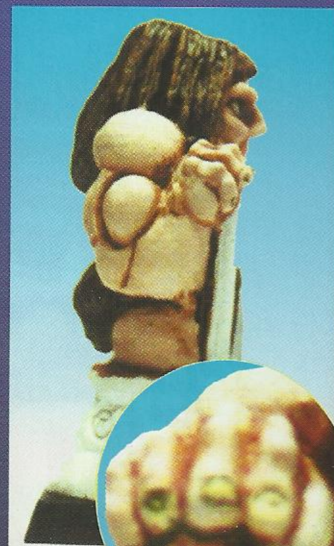
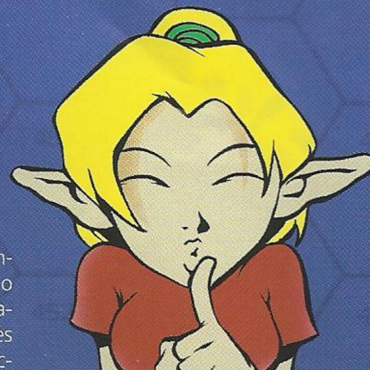
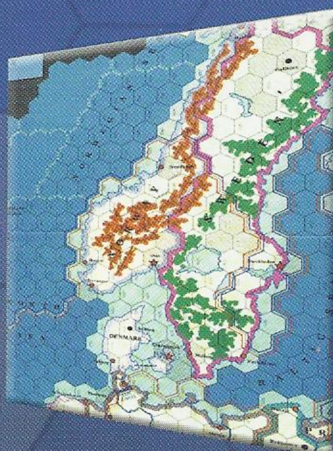


FOTO 5

SILENCIO SE JUEGA

Texto: Joan Parés





Wargames y Belicismo

Hemos recibido un interesante e-mail de José un buen amigo que nos plantea sus dudas respecto a la afición a los juegos de guerra y de si esta afición no esconde un cierto grado de militarismo o mejor dicho belicismo. Encuentra una contradicción entre la afición a los wargames y el pacifismo. Al principio de su exposición creo que da en la clave: «...el prejuicio nace porque no puedo olvidar que estoy jugando a la guerra...» aunque luego mezcla la realidad (las guerras reales) con el wargame y obviamente esto provoca grandes interrogantes. Mi tranquilidad cuando juego a un wargame nace porque no olvido que estoy jugando a la guerra.

Juego y realidad

Para poder jugar a un wargame (o a cualquier juego) se necesita diferenciar claramente entre realidad y juego, yo siempre digo una frase: «La guerra no es un juego, pero un juego puede ser de guerra». En los casos en que no se puede diferenciar juego o ficción de la realidad, nos encontramos ante un problema psicológico del individuo. Partiendo de esta base podemos decir que el juego es diferente de la realidad aunque obviamente no puede existir sin la realidad: depende de ella. En los juegos de simulación se valora en gran medida que sean fieles y escrupulosos con lo que pretenden simular y esto conduce a una estética muy concreta y desarrollada. En los juegos de ordenador esta estética aun esta mucho mas desarrollada y puede llegar a limites increibles.

José, en su e-mail plantea que la atracción que puede producir un wargame es similar a la atracción que puede producir el acontecimiento simulado y por ello infiere que los aficionados a estos juegos son o tienen muchas posibilidades de ser belicistas, militares de salón o amantes de la guerra. Obviamente hay claras diferencias entre un combate real y uno simulado en un tablero. Asumir estas diferencias nos acerca a comprender un juego de guerra y por extensión cualquier juego. Tal vez el "wargamer" es el tipo de jugador que mejor puede diferenciar la realidad de la ficción, ya que el hecho que simula es tan horrible que de no ser así, no podría jugar. No comentaré hoy todos los aspectos diferenciales, como la puesta en escena, la tensión o la ruptura del juego, porque aunque muy interesantes podrían parecer ahora superficiales.

Asumir que jugamos

La principal diferencia esta implícita en el hecho de jugar y asumir que jugamos. Una aclaración importante antes de seguir, cuando hablo de juego me refiero a la actividad libremente aceptada por los participantes y que está reglamentada completamente y acotada a un tiempo y a un espacio. Si la vida es un juego, si las relaciones de pareja, si el teatro o la misma política son también un juego, es tema para otro articulo aunque por cierto muy interesante.

Decimos, pues, que jugamos a un wargame. Estamos diciendo que libremente aceptamos un contrincante y unas normas. Estamos diciendo que durante un tiempo, determinado por las normas o por nuestra propia voluntad (siempre podemos abandonar la partida) y en un espacio o lugar libremente elegido desarrollaremos el juego. Es curioso, pero es totalmente lo contrario de un conflicto bélico. En la guerra no hay libertad. No hay contrincantes, hay enemigos. Quien abandona la guerra es un traidor o desertor. Las reglas de la guerra son las reglas de la destrucción y la muerte. A las guerras, incluso a las justas, no se va libremente. No te engañes José, lo importante de un wargame es lo que acabo de decir y lo otro es parafernalia. Recuerda que "los otros", es decir "los que no juegan", dicen: "¿Que hacen? Es que están jugando". Están en otro lugar, en otro mundo casi como en otra dimensión. Aunque no lo parezca, los wargamers estamos más lejos que el soldado en el frente de batalla e incluso me atrevería a decir que la sociedad comprende más al militar que al wargamer o jugador en general.

El diccionario define al pacifista como aquel que pretende resolver los conflictos por medios pacíficos y no conozco mayores pacifistas que los jugadores de wargames. En los wargames se dan cita los valores que hacen que nuestra sociedad avance en paz y armonía. Cuando jugamos, el origen, las creencias políticas o religiosas, o la posición social del contrincante desaparecen. En un momento determinado, hay un orden un equilibrio casi total. Tal vez por eso las discusiones sobre las reglas son tan acaloradas ya que se rompe ese mundo y volvemos fácilmente al mundo real.

¡No sé como puedes jugar a eso!

Hoy mi buen amigo Joaquín, de la distribuidora El Viejo Tercio, me comentaba hablando de este tema que en el siglo XVI los actores de teatro estaban mal vistos porque en el escenario mentían y contaban historias inventadas y esto era para la mayoría indigno, malo e inmoral. Tal vez somos los jugadores un poco esos actores de hoy en día. Algunos nos consideran raros: a nuestra edad y jugando como niños, con un lenguaje extraño y pasando horas con ello. No os preocupéis demasiado, la humanidad evoluciona y avanza pese a los estáticos. Y mientras ejerzamos nuestro derecho a jugar, estaremos ejerciendo nuestra libertad y la de los demás aunque no lo sepan. Si tenéis un poco de tiempo, enseñadles a jugar. Juguemos pues, por nosotros, por ellos y por los que vendrán.



NOVEDADES RECIENTES O INMINENTES

AVALANCHE PRESS LTD

Great War at Sea vol. IV: The Russo-japanesse War.

Abarcará toda la guerra de 1904-1905, con 70 fichas largas y 140 fichas normales, un mapa estratégico de Japón, Corea, Rusia Oriental, y ciertos puertos chinos. Este mapa se solapará con el de *US Navy Plan Orange*. Incluye también un mapa de navegación del mundo para llevar la flota rusa del Báltico hasta Extremo Oriente. Nuevas reglas, como Fatiga de las Tripulaciones y Apuntar a Ojo. Multitud de escenarios históricos e hipotéticos.

Eylau.

Tercer título de la serie *Eagles of the Empire*, ideal para jugar grandes batallas en un espacio y tiempo razonables. Unidades tipo brigada-división, mapa zonal. Nueva versión de unas reglas sencillas pero con todo el sabor de la guerra de la época.

GMT

June Six.

Revive el desembarco de Normandía, la batalla que decidió el futuro de la Europa Occidental. ¿Podrá el alemán detener la apisonadora Aliada? Unidades tipo regimiento o brigada. Turnos de dos días. Los Puntos de Recursos permiten activar a las unidades (aleatoriamente), reuniendo de manera sencilla los factores de mando y suministros. Cinco escenarios. 560 fichas, dos mapas. Excelente para jugar en solitario si se desea.



Paths of Glory.

Juego de Ted Raicer para dos jugadores sobre la Primera Guerra Total del s.XX en Europa y Oriente Medio. Emplea una variación del los sistemas de juego en los que la acción se desarrolla por medio de cartas. El mapa de 55x85cm emplea casillas de movimiento intercomunicadas. Con turnos estacionales, el sistema de combate que incorpora los efectos de los flanqueos, las fortalezas y las trincheras. 176 fichas grandes y 140 fichas normales representan los ejércitos y cuerpos de 19 paises. Incluye 56 cartas para cada bando. Ofensivas forzosas por motivos políticos, reglas de paz, revoluciones rusas y un largo etcétera de factores y variables.

De excelente adaptabilidad para juego en solitario, nunca una partida se parecerá a otra. Ideal para descubrir por qué la bautizaron como «la Gran Guerra».

GRD

The Damned Die Hard Philippines '41

Segundo juego de la serie. El 8 de diciembre de 1941, el día después del ataque a Pearl Harbor, las fuerzas norteamericanas fueron atacadas por las fuerzas del Imperio del Japón. Según llegaban las noticias sobre la magnitud del ataque, se fue haciendo evidente que las fuerzas de las Islas Filipinas estaban aisladas y sin posibilidad de recibir ayuda. MacArthur tenía un plan para esa contingencia y, aunque nunca llegó a usarlo, tenía muchas posibilidades de éxito. En realidad, el ataque japonés lo realizaba una fuerza bastante reducida si tenemos en cuenta la magnitud del objetivo.

La lucha duró 6 meses. El día después de la rendición comenzaba la batalla del Mar del Coral. El juego incluye ocho mapas (dos mapas estándar Europa) que cubren las Filipinas y el Noreste de Borneo, 840 fichas de tropas EEUU, japonesas, filipinas y de apoyo, así como dos libros de reglas y Órdenes de Batalla. Las reglas navales presentan tres niveles de complejidad.

Son muy interesantes los escenarios hipoteticos de defensa preparada americana.









Y NO LLEVAN SELLO

Legend of the Five Rings CCG, el origen de un Imperio

Visto con perspectiva histórica, parecería que *se* hubiera puesto el carro delante de los bueyes. *Jyhad-Vampire*, *Netrunner* o *Doomtown* no hacían más que trasponer al mecanismo de los juegos de cartas coleccionables universos concebidos previamente para juegos de rol. Fruto del boom comercial de los juegos de cartas, los creadores ya pensaron en este soporte a la hora de diseñar su juego, y su éxito entre el público en los EEUU y lo atractivo de su ambientación han hecho en este caso que Rokugan vaya configurándose en forma de suplementos del juego de rol. Además, resulta que el trasfondo del mismo evoluciona según se decide en los torneos

Texto: Salvador Tarrida



Estas peculiaridades, unidas a un efectivo e innovador sistema de juego y a su indiscutible calidad gráfica hicieron que *LFRCCG* fuera ganando adeptos poco a poco, a la sombra de otros juegos de cartas de empresas con muchos más recursos. Si a la base de un juego de culto le sumamos el hecho de que *Five Rings Publishing Group*, la empresa editora, se ve envuelta en la maniobra de compra de *TSR* por el gigante *WotC* y acaba también formando parte del "Evil Empire" (como llaman a *WotC* algunos de sus colegas de profesión en los USA), tenemos todos los ingredientes para que se convierta en una bomba y su legión de seguidores crezca a pasos agigantados.

Los clanes y la evolución de la historia

El Clan del Cangrejo son los señores de la guerra; para ellos la victoria es más importante que el modo de conseguirla. El Clan del Cráneo está intentando reconstruir su otra vez impresionante poder económico y político. El Clan del Dragón sigue misterioso escondido en las montañas del norte. El Clan del León ruge orgulloso ganando su honor en el campo de batalla. El Clan del Fénix, maestros de la magia, se reconstruyen tras el duro precio que debieron pagar por salvar al Imperio. El Clan del Unicornio, la poderosa caballería imperial, patrulla estableciendo la ley en Rokugan. Bajo el liderazgo del Clan de la Mantis, los clanes menores empiezan a constituirse en una fuerza respetable. La Hermandad de monjes Shinsei emergen de sus templos. Los misteriosos hombres-serpiente de Naga cada vez están más interesados en inmiscuirse en las luchas políticas de los humanos. El Clan del Escorpión, expulsado de Rokugan, ha dejado sectarios ninja preparando su retorno. Aunque fueran derrotadas en la batalla del Día del Trueno, algunas de las criaturas de las hordas de las Tierras de la Sombra todavía moran por los alrededores. El ejército de Toturi, que antaño fuera una banda de ronin sin causa, ahora constituye una poderosa fuerza de choque para proteger la vida de su Emperador.

Así están las cosas en el Imperio Esmeralda en estos momentos, cuando aparece la Edición Perla. La primera saga narrativa, *The Clan War*, concluyó en agosto del 97 con *Time of the Void*. El segundo ciclo, *The Hidden Emperor*, sigue adelante en el segundo año de reinado del Emperador Toturi.

En *LFRCCG*, cada jugador representa un Señor del Imperio de Rokugan, perteneciente a uno de los grandes Clanes (ver la leyenda de su creación en el dossier sobre el juego de rol) o a una de las poderosas facciones que surgieron durante la mencionada Guerra de Clanes. En la lucha por la sucesión al Trono Esmeralda, se debe preservar el propio feudo (se parte con la posesión de cuatro regiones controladas por tu Clan) y reclutar personalidades de renombre. Administrando los recursos que otorgan las tierras, se podrá reclutar seguidores, comprar armas y enseñar hechizos a los personajes. Todo ello preservando el honor del Clan de pertenencia.

Condiciones de victoria

Este juego establece distintas condiciones de victoria, por lo que se multiplican las estrategias disponibles, relacionadas con las virtudes del Clan elegido. El Emperador te nombrará heredero (es decir, ganarás la partida) si consigues una victoria militar (único jugador en liza), si incrementas el honor de tu familia (hasta 40 puntos o más) o si demuestras el control de las vías del conocimiento (y tienes las cinco cartas de los Anillos Elementales en juego). Al mismo tiempo, descartará tu candidatura (perderás) si todas tus provincias son destruidas o tu familia acumula demasiado deshonor (-20 o inferior).

La victoria militar es el recurso natural de muchos Clanes. Destruir una provincia enemiga refuerza tu liderato y reduce las posibilidades de adquirir recursos y reclutar personajes de tu adversario. Pero perder una batalla tiene su coste en honor, además de implicar la pérdida de un ejército. Será la forma más probable de ganar una partida entre dos jugadores, pero muy difícil de conseguir si hay más personas en juego.

El honor se adquiere ganando batallas y duelos, pero también reclutando personajes importantes y controlando ciertas regiones u objetos. Será la forma habitual de acabar una partida entre varios jugadores, pero prepárate a recibir golpes por todos lados cuando vayas en cabeza. La otra cara de la moneda es el deshonor: pueden establecerse estrategias destinadas a manchar la reputación familiar de tu adversario. Si no temes por tu mala fama, puedes probar suerte en esta táctica que parece destinada a los envilecidos miembros del Clan del Escorpión.

La vía del conocimiento es dura, pues requiere tener en juego las cartas de los cinco anillos, cada una de las cuales requiere una buena serie de condicionantes para ser jugada. ¿Qué cara pondría Bilbo si hubiese de visitar cinco veces el Monte del Destino? Pues eso, reservada para quienes el juego es arte o para dar alguna sorpresilla en partidas de varios jugadores.

Tipos de cartas y mecánica

Tenemos diez tipos distintos de cartas a nuestra disposición. Cada jugador tendrá una fortaleza (Stronghold); en caso contrario podrá usar el reverso de la baraja de Clan que adquirió. Las cartas de región (Regions) definirán las características de tus dominios. Las cartas de recursos (Holdings) representan las actividades económicas del Clan, aportan el soporte financiero y pueden contribuir al honor de la familia. Los personajes (Personalities) son los actores principales de la película y quienes van a dar la cara por ti. Estos pueden disponer de seguidores (Followers), los ejércitos que atacarán las provincias enemigas u objetos (Items). Estos pueden convertir un personaje en Shugenja (mago), con lo que estaría habilitado para usar ciertos hechizos (Spells). Los restantes tipos de cartas son sucesos (Events) que afectan a todo el Imperio (incluso al que juega la carta) o acciones (Actions). El último tipo, las cartas Kiho, son una mezcla de acción y hechizo propia de los monjes o shugenjas.

Cada jugador tendrá ante si dos mazos. El mazo de dinastía (Dinasty deck) incluirá sucesos, recursos, personajes y regiones. Dichas cartas tienen el reverso de color negro. Los restantes tipos de cartas constituyen el mazo de destino (Fate deck), y sus cartas tienen reverso de color verde. La fortaleza ancestral del Clan queda aparte. Se necesitará algún tipo de contadores para llevar recuento del honor (y algunos de más para ciertas cartas de juego), y un marcador que muestre el Favor Imperial. La partida empieza con cuatro cartas de dinastía boca abajo sobre las cuatro regiones que se controlan y una mano de cinco cartas de destino, y un montoncito de contadores que represente el honor de la familia (el inicial se indica en la fortaleza escogida). Puede haber más de un jugador del mismo Clan.

La secuencia de turno sigue seis fases. En la primera, la fase de recuperación, se enderezan las cartas utilizadas en el turno anterior. En la segunda se resuelven todos los eventos que se produzcan en este turno. La tercera es la fase de acciones; se pueden jugar acciones limitadas o abiertas, de la mano o de las cartas en juego, cualquier jugador puede responder con acciones abiertas, se puede poner un seguidor, objeto o hechizo a un personaje no girado, o solicitar el favor imperial. La siguiente es la fase de ataque, donde tanto atacantes como defensores pueden invitar aliados a que les apoyen en el conflicto. En la fase de Dinastía, la quinta, se juegan los recursos de nuestras provincias, y en la fase final se roban de nuevo cartas de destino y se cede el turno al adversario.

El favor imperial se puede solicitar cada turno en una especie de subasta entre las familias, donde entran en juego el honor y los valores de ciertas cartas y personajes. Quien dispone del favor imperial puede usarlo posteriormente para ciertas acciones, como robar otra carta de destino, devolver el honor perdido a un personaje, retirar una unidad del campo de batalla o evitar pérdidas de honor familiar.

Presentación y soporte oficial

LFRCCG se presenta en distintas barajas representativas de cada clan y en sobres de complemento. De la *Edición Imperial* (agosto 95, 311 cartas), a la nueva *Edición Perla* (encontraréis la checklist de esta edición en el CD de este número) han pasado cuatro años de andadura, tres ediciones del juego (*Esmeralda*, *Obsidiana* y *Jade*) y numerosas expansiones. La próxima expansión, *Honor Bound*, está anunciada para el 28 de junio de este año. Esta nueva serie de 160 cartas incluye tres nuevas fortalezas, una de ellas de las *Shadowlands* (hacía más de dos años que no aparecía una de este tipo) y representa el retorno del Clan Escorpión de las *Burning Sands*. También introduce un nuevo tipo de carta: los *Sensei*.

En la página web de *Five Rings Publishing* (www.frpg.com/l5r) se encuentra abundante información complementaria a la que aquí te hemos ofrecido. Podrás desde ella hacerte miembro de la *Asamblea Imperial*, el colectivo de "jugadores oficiales" del juego, y recibirás trimestralmente el *Heraldo Imperial*, boletín electrónico con preguntas, clarificaciones, información sobre futuras expansiones y sobre la evolución de la historia de Rokugan. Los miembros de la Asamblea recibirán cada año cuatro cartas exclusivamente dedicadas a ellos. Puedes además suscribirte a una lista de evolución continua enviando un e-mail a majordomo@frpg.com con el mensaje digestl5rinfo. Para todo ello, así como para jugar, el inglés es obligado.

DECIPHER

Tal como anunciaron en un comunicado el año pasado, Decipher cuenta con la licencia para seguir haciendo juegos de cartas con las pre-cuelas (nueva trilogía) y secuelas (novelas) de la saga. Como era de esperar, con el estreno de *La amenaza fantasma* empiezan a llegarnos productos basados en el *Episodio I*. Además, en lo que respecta al juego de cartas *SWCCG*, les llega el turno a los simpáticos ewoks.



Star Wars The Phantom Menace: Young Jedi

Young Jedi es un juego de cartas coleccionable que pretende ser simple y accesible. Tiene sólo cinco tipos de cartas: localizaciones, armas, personajes, naves y cartas de batalla. Esta limitación permite que las reglas del juego se basen en la simplicidad y que sean las propias cartas las que añadan muchas posibilidades estrategicas al juego. Otra innovación de *Young Jedi* es la utilización de iconos para la construcción de las barajas. Todas estas facilidades permiten a los jugadores la creación de barajas equilibradas, a pesar de mantener una gran libertad de construcción. Se venderá en barajas de 60 cartas y sobres de 11 cartas.



SWCCG: Endor

Nueva expansión en sobres para el juego estrella de la casa. 180 nuevas cartas, con los Ewoks, Scout Walker y las Biker Scout. Para desesperación de los coleccionistas que siguen comprando sobres aparece un nuevo tipo de cartas: las ultra raras. Como no, nuevas reglas se añaden al juego. Presentado en el mismo formato que la expansión *Special Edition* (sobre de 9 cartas), si el joven Vader lo permite se espera su salida para finales de mayo o principios de junio.

Episode 1: Customizable Card Game

Decipher se apresuran en anunciar que serán los únicos en publicar un juego de cartas sobre el *Episodio 1*. Se trata de un juego de cartas coleccionable que se venderá en caja, como si fuera un juego de tablero. No están previstas extensiones ni sobres. Cada caja contendrá cuatro barajas de 40 cartas, que permitirán jugar de 2 a 4 jugadores. Dos barajas serán del Lado de la Luz y las otras dos, como no, del lado Oscuro. La gran originalidad de este juego será que permitirá cambiar de afiliación a todas las cartas (Light o Dark Side), lo que otorgará una gran jugabilidad. Con el fin de facilitar la creación de las barajas, existe un sistema de iconos muy simple que ayudará a crear cuatro tipos de barajas distintos. Esto no es una restricción para los jugadores, es simplemente una orientación para las primeras partidas. Como no, el juego está centrado en los personajes principales de *The Phantom Menace*. Aseguran que una partida durará alrededor de 10 minutos. ¿Te lo crees?



Magic: El Encuentro
El Destino de Urza

Los seguidores del juego verán por fin la esperada conclusión de la saga con la batalla entre Urza y los *Phyrexians*. Con lanzamiento simultáneo en todas las lenguas previsto para el 7 de junio, esta expansión diseñada por Mark Rosewater consta de de 140 cartas en borde negro, y está destinada a lo que ellos denominan "nivel experto" de *MEE*. Las cartas de la expansión potencian las mecánicas de *echo* y *cycling* de la *Saga de Urza*, e introducen nuevos conceptos como el *Quash* y el *Cinder Seer*. Como es habitual, la expansión se presentará en sobres de 15 cartas y cuatro tipos de barajas temáticas preconstruidas de 60 cartas.

Doomtown Deadlands: Shootout at High Noon

Nuevo episodio en la historia del extraño oeste, que nos presenta el enfrentamiento entre los vengativos Law Dogs y los forajidos Black Jacks en la californiana ciudad de Gomorra. Con más de 75 cartas de personaje, el producto se presenta como juego de iniciación con dos barajas preconstruidas de 50 cartas y el correspondiente libro de reglas. Debería estar a la venta desde mediados de mayo (aunque reconocemos que todavía no lo hemos visto, sorry).

TALLER DE JUEGOS (Ed. MARTÍNEZ ROCA)
Fútbol a la carta (FaC)



Para la próxima temporada, *MR* nos presenta un juego de creación propia que pretende trasladar al soporte de cartas coleccionables la emoción de los partidos de la Liga de Fútbol Profesional, de la que tiene sus derechos de imagen. Tras el fiasco de la experiencia previa que en la liga 97-98 publicó *Heraclio Fournier* bajo el auspicio del diario deportivo *Marca*, parece que este será el primer intento serio de buscar un sistema de juego ágil y sencillo (al menos para quienes estén familiarizados con este deporte) que permita partidas entre dos personas de unos 15 minutos de media. Al menos nos consta que los diseñadores del juego (Xavi Garriga y el equipo de *Farsa's Wagon*, sobre una idea original de Joaquim Dorca) sienten tanta pasión por los juegos de mesa que por el llamado deporte rey.



Las partidas simulan un encuentro de fútbol entre dos equipos de la liga. Habrá dos tipos de cartas, las que «están en el partido» (jugadores y técnicos) y las que «permiten jugar» (ataques, defensas y sucesos). Se debe jugar con 45 cartas de juego más los jugadores (11 titular y banquillo), aunque limitando los turnos de juego también es posible empezar a jugar tan solo con las cartas de juego que aparecen en los mazos base. Al estilo del *Portal* de *WotC*, *FaC* se presenta en barajas dobles de 40 cartas cada una (15 de jugador y 25 de juego), a las que se añade el preceptivo libri- to de reglas y un tablero (plegado) representando el terreno de juego; el preciio de venta previsto es 1.700 Pta. Como no, también se comercializarán sobres con 15 cartas (de ambos tipos, al azar), a 375 pesetillas. Una presentación "de luxe", con baraja, 4 sobres y tapete de lujo saldrá a la venta por 3.000 Pta.

La partida empieza seleccionando una carta de equipo. La carta de equipo limita el presupuesto para la compra de jugadores y contiene ventajas o desventajas suplementarias dependiendo del equipo en cuestión (por ejemplo, el F.C. Barcelona no puede fichar un jugador de menos de 400 millones, tiene un mínimo obligado de cartas de ataque, etc.). Cumpliendo estos requisitos, se colocan en el campo los jugadores seleccionados para el encuentro, dejando al lado el correspondiente banquillo.

Cada jugador juega al principio de cada parte cartas de *evento* que modifican las condiciones normales de juego (p.e. *Furia española* que proporciona +1 a la potencia y agresividad de los jugadores de nacionalidad española). A partir de entonces, se roban 11 cartas de la baraja de juego y se empieza la primera posesión de balón del partido. Se utilizan cartas para mover el balón y rematar (*ataque*), para impedirlo (*defensa*) y modificadores para las mismas (*flash*). Una vez se acaba una posesión (con gol o sin él), se reponen cartas y se inicia una nueva posesión. Cuando se acaban las cartas del mazo, se vuelve a barajar y se empieza la 2ª parte que transcurre igual que la anterior. Cuando acaba el partido el jugador que ha marcado más goles es el ganador.



A los asíduos a torneos de jcc, decirles que *MR* anuncia que va a volcarse utilizando la experiencia y estructura en juego organizado adquirida con *MEE* para asegurar una amplia red de torneos de *FaC*. A los coleccionistas de cromos deportivos, decirles que cada carta incluye una foto de las estrellas en acción. En el caso del jugador, será la típica "de pose". En las cartas de juego (*Pase en profundidad*, por ejemplo), la foto ilustrará el título de la misma.

CONCURSO ME LLAMO... abril-mayo	**ENCUESTA DEL MILENIO abril-mayo**
Jordi Falgueras González (Barcelona) **1 TAKE YOUR DAUGHTER TO THE SLAUGHTER**	**José Emilio Megia López** (Ciudad Real) **Un lote de juegos de Rol por valor de 25.000 ptas + 1 Baldur´s Gate (Juego Pc)**



Concurso me llamo...

En el nº1 de nuestra revista os pedimos la colaboración para **La Encuesta del Milenio** y el bautizo de nuestra mascota. Condicionantes propios a la distribución de un 1er número han hecho que a varios puntos de nuestra geografía la revista no haya llegado hasta bien entrado el mes de mayo (¡había quien no se acababa de creer que salíamos de nuevo!). Así pues, se han levantado voces pidiéndonos que ampliásemos el término de cierre de ambos concursos. Aceptando este argumento, pero con ánimo de premiar también a los que fueron más veloces, hemos resuelto lo siguiente: a) Ampliar los plazos hasta octubre (fecha de cierre del LIDER 3). b) Ampliar el número de sorteos a tres. En el primero entrarán las respuestas recibidas hasta junio. En el segundo todas las recibidas hasta agosto (acumuladas) y en el tercero las recibidas hasta octubre. c) Los premios se reparten como sigue. **Concurso Me Llamo... :** 1 Take your daugther to the Slaughter para los dos primeros sorteos; los tres restantes para tres personas extraídas en el sorteo final (uno por cabeza). **Encuesta del Milenio:** un lote de juegos por valor de 25.000 Pta. y un juego electrónico para los dos primeros sorteos. Un lote de juegos por valor de 50.000 Pta. y dos juegos electrónicos para el sorteo final. Sobre estas líneas tenéis los agraciados en el primer sorteo correspondiente al mes de junio. Ánimo y suerte en los siguientes.

Concurso ME LLAMO...

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Direcc. ______________________

______________________ **CP** __________

Población ______________________

Mi nombre es: ______________________





SUSCRIPCIÓN A LIDER

Si, quiero recibir Líder (Marca con una X tu elección):

Durante **UN AÑO**:

- ☐6 nos de LIDER + **Genuine Posaminidades**, por sólo 4.770 ptas.
- ☐6 nos de LIDER + **10% de descuento**, por sólo 4.290 ptas. (Ahorro de 480 ptas.)

Durante **DOS AÑOS**:

- ☐12 nos de LIDER + **Genuine Posaminidados** + **10% de descuento**, por sólo 8.585 ptas. (Ahorro de 955 ptas.)

Recibir a partir del número ___

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________

______________________ N.I.F. __________

CALLE ______________________

______________ Nº ______ PISO ______ LETRA ______

POBLACIÓN ______________________

PROVINCIA ____________ C.P. ______ TEL ______ / ____________

PROFESIÓN ______________________

FECHA DE NACIMIENTO ____________ Firma:

FORMA DE PAGO ELEGIDA

☐Se adjunta talón bancario a nombre de Ediciones la Caja de Pandora, SL

☐Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Titular de la cuenta: Nombre y apellidos: ______________________

Banco / Caja ______________________

Clave banco ______ Clave sucursal ______ Nº Cta./Libreta ______________________

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.): ______________________

Firma del Titular:

☐Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295

☐Tarjeta de crédito ☐Visa☐Eurocard ☐Mastecard ☐Red 6.000

Nombre y Apellidos del Títular: ______________________

Número de tarjeta: ______________________

Fecha de caducidad: ______

Firma del Títular:

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.

Subscripciones resto del mundo suplemento de 2500 ptas.

LOS 40 PRINCIPALES

Aquí tenéis los 40 primeros nombres que hemos recibido en la redacción para nuestra querida mascota

ADRIEL	JUGLARINA
ÁNAYETH	KAIL
ARWEN	KLIN KLIN KLAN
DELSENORA	KLINE KALUK
DERIL	LIDIA / LYDIA
DORA	LYONNA
EDISYA	NASHAER
ELFA LÚDARA	NASHI
ELFINA	NATASHA
ELIAN DAWALYNN	NÁYADE
ELINOR	PAN
ESPOTAVERDERONA	PEGGY
FURFURUBERTA	RHOLIA
FHLARION	RIEHTA
FIONA	ROLINA
GRONDIR	SILVIANA
HOBBYA	TENSIA
IREENA	TOLI DERKIEN
IRINA	WANDA
JAZMIN	XENIA


Las Dunas

A partir de septiembre la Liga en tus manos



fútbol®
a la Carta 1999|2000